

MEDIENMAMI

JAHRBUCH 2008

Der Reiseführer durch den Mediendschungel



Zusammengestellt von Studierenden
der Universität Ulm

Medienmami Jahrbuch

<http://medienmami.uni-ulm.de/>

Wintersemester 2008/09

Inhaltsverzeichnis

1	Dezember 2008	7
1.1	Hörspiele in Kellogg's-Packungen	7
1.2	Tintenherz - Kurzbesprechung zum Film	8
1.3	Tintenherz - Das Gewinnspiel zum Film	9
1.4	Lillifees Musikschule	10
1.5	Bauernhof.net - Ein virtueller Besuch auf dem Bauernhof	11
1.6	Das grüne Klassenzimmer - mit Gewinnspiel	12
2	November 2008	13
2.1	Alle Jahre wieder bei Aldi	13
2.2	Wii Music - Instrumente lernen mal anders	14
2.3	Lernsoftware: Kara der Marienkäfer	16
2.4		17
2.5	Was ist was?	18
2.6	Mit der GEO-Biene auf Weltreise	19
2.7	Englische Lernbücher für die Grundschule	20
2.8	Die Biene fliegt weiter - sogar in deine Heimatstadt!	21
2.9	Der Umhang	22
3	Oktober 2008	23
3.1	Podcast mit Ulla Giegerich, Grundschullehrerin in Boos	23
3.2	Kinderuni	24
3.3	Trackmania	25
3.4	Beinlinge und Bruche	26
3.5	Statistiken zur Mediennutzung	28
3.6	Moritz und die digitale Welt	29
3.7	Musik für Kinder	30
3.8	Kinder und Judo?	31
4	September 2008	33
4.1	Was ist ein Wiki?	33
4.2	Informatik an Baden Württembergs 8-stufigem Gymnasium	34
4.3	Kampf gegen die Armut	35
4.4	eLearning auf www.learner.de	36
4.5	Cotta und Surkot	37
4.6	Expedition Natur: Insekten & Spinnen	39

4.7	Die PTE Ulm - Kinder im Mittelpunkt	40
4.8	Planet-Helmi	41
5	August 2008	43
5.1	Licht an! In den Nestern der Insekten	43
5.2	jugendschutz.net	44
5.3	Die 13 Leben des Käpt'n Blaubär	45
5.4	Power of Politics - ein realitätsnahes Browsergame	46
5.5	Von Kakaokühen und Rülpsbakterien	48
5.6	Ein Bericht aus dem Kino - Kung Fu Panda	49
5.7	Citavi - Zitate statt Plagiate	51
6	Juli 2008	53
6.1	Kung Fu Panda	53
6.2	Pingus - ein Open Source Game	54
6.3	Informatik an Bayerns 8-stufigem Gymnasium	56
6.4	Das Buddy Projekt	57
6.5	Detektei Suni & Partner	58
6.6	Eine kurze Geschichte von fast allem von Bill Bryson	59
6.7	Podcasts von Hallo-Eltern.de	60
6.8	JCLIC- Lernsoftware selber erstellen ohne Programmierkenntnisse	61
7	Juni 2008	63
7.1	Michael Ballack	63
7.2	Illustrieren und Schreiben für Kinder	64
7.3	Netz gegen Nazis	65
7.4	Colafontäne und Monsterschleim	66
7.5	Keine Macht den Drogen	67
7.6	www.checkedforyou.de Verbraucherschutz für Jugendliche	68
7.7	JUXlala - Linux für Kinder	69
7.8	Mediaculture-online eine Seite rund um Medien	71
7.9	Planet-schule.de	72
7.10	Bärenblatt	73
7.11	Schreiben benötigt Disziplin	74
7.12	Seid mir begrüßt edle Fremde!	75
7.13	Karl Zwerglein	76
8	Mai 2008	77
8.1	ARD Kinderseiten	77
8.2	www.checkedforyou.de Verbraucherschutz für Jugendliche	78
8.3	Besondere Bücher für kreative Kinder	79
8.4	Online Erziehungsberatung	80
8.5	Geschichte lernen mit Comics	81
8.6	Unser Sandmännchen	82
8.7	Hinter der Kamerea bei GIGA-TV	83
8.8	Benjamin Blümchen und Co	84

9	April 2008	85
9.1	iRights - Urheberrecht in der digitalen Welt	85
9.2	Spickmich -Lehrerbewertung in Netz-	86
9.3	English for Little Learners	87
9.4	Das sichere Kind	88
9.5	Die Ampelinis - drei Freunde für mehr Sicherheit	89
9.6	Pass auf, mach mit! Geschichten und Lieder für Kinder	90
9.7	Fernsehfiguren zum Ausmalen	91
10	März 2008	93
10.1	Ubongo - verrückt und zugelegt	93
10.2	Instant Messaging auf der ganzen Welt	94
10.3	Süßigkeiten selbstgemacht	95
10.4	Oma und Frieder	96
10.5	Listen to our future	97
10.6	Jugendschutz-Trainer	98
10.7	Br-Kinderinsel - Spielen und Werkeln	99
11	Februar 2008	101
11.1	Mr. Men and Little Miss	101
11.2	Webseiten übersetzen lassen	102
11.3	www.kikuma.de	103
11.4	Gcompris	104
11.5	Kinder und Roboter	105
12	Januar 2008	107
12.1	50 Jahre Lego - ein Stein mit Geschichte	107
12.2	Spielesoftware für behinderte Kinder	109
12.3	Schulpodcasting.info - eine Seite die zeigt wie es geht	110
12.4	Roboter helfen bei Kummer	111
12.5	“Verrücktes“ Instrumenteraten bei junge-klassik.de	112
12.6	Wasserstoffbetriebenes Auto mit hohem Spassfaktor	113
12.7	Zimmer einrichten leicht gemacht	114
12.8	Drugs and the Brain	115
12.9	Kinderkampagne - Schaust Du nur oder kaufst Du schon?	116
12.10	Extrembasteln mit Krims Kramuri	117
12.11	Einfluss von Videospielen besser als gedacht	118
13	Dezember 2007	119
13.1	Keine Gefahren für Kinder im Internet - FragFINN.de	119
13.2	Medienmami im ZKM Karlsruhe	120
13.3	Lets Elf!	121
13.4	Briefe in die Chinesische Vergangenheit	122
13.5	Werbung für Kinder	123
13.6	Gehirnjogging - Geistiges Gewichtheben	124
13.7	ZEIT online - Luchs Kinderbuchempfehlungen	125

Kapitel 1

Dezember 2008

1.1 Hörspiele in Kellogg's-Packungen

von Melina am 19 Dezember 2008

¹

In den verschiedenen Choco Krispies Packungen von Kelloggs finden sich zurzeit zwei verschiedene Hörspiele. Es handelt sich um die beiden ersten Folgen der “Die drei ??? Kids”.

²

Folge 1 hat den Titel “Panik im Paradies”, in dieser Folge haben Justus, Peter und Bob gerade Ferien. Doch dann treffen die drei Detektive den kuriosen Kapitän Larson, der einen kleinen Privatzoo besitzt. Als plötzlich alle seine Tiere krank werden und keine Besucher mehr kommen, wird die Neugier der drei Fragezeichen geweckt. Schon bald ahnen sie, dass da jemand ein düsteres Geheimnis hütet. Es riecht gewaltig nach Abenteuer.

³

Folge 2 heisst “Radio Rocky Beach”. Es dreht sich alles um DJ Wolfman und seine abendliche Live-Sendung “Radio Rocky Beach”. Immer, wenn Wolfman auf Sendung geht, wird irgendwo eingebrochen. Justus ist sicher: Da muss es einen Zusammenhang geben. Aber wo sollen die drei Fragezeichen mit ihren Ermittlungen anfangen?

Geeignet sind die Hörspiele für Kinder ab 6 Jahren, denn die Serie “Die drei ??? Kids” wurde vom Autor Ulf Blanck extra für jüngere Fans der “Drei ???” geschrieben. Jedes Hörspiel dauert ca. 70 Minuten.

Da es sich um die Original-Hörspiele handelt, ist das Angebot beinahe unschlagbar, klar man erhält keine richtige Hülle für die CD, doch bei ca. 3 Euro für die Choco Krispies Packung kann man nicht alles erwarten. Wer möchte kann sich ja ein entsprechendes Cover für das Hörspiel selbst ausdrucken und das ganze in eine leere CD-Hülle packen. Eine CD aus der “Die drei ??? Kids“-Reihe kostet im übrigen um die 8 Euro.

Der Vollständigkeit halber: auch in Smacks Packungen finden sich die Hörspiel-CD's.



¹http://medienmami.uni-ulm.de/mediathek/kelloggs_logo.jpg

²http://medienmami.uni-ulm.de/mediathek//die_drei_fragezeichen_2.jpg

³http://medienmami.uni-ulm.de/mediathek//die_drei_fragezeichen_3.jpg

1.2 Tintenherz - Kurzbesprechung zum Film

von *Herbert* am 15 Dezember 2008

Ein gutes Buch in einen guten Film umzusetzen, das gelingt nur selten. Wenn die eigentliche Hauptperson in dem Buch dann noch Bücher an sich sind, wird es besonders schwer. Denn während man sehr schön beschreiben kann, wie sich jemand in Buchseiten vertieft, wie er versunken vor dem Papier sitzt, was in seinem Kopf vor sich geht usw., lässt sich dies in einem Film nur schwer darstellen. Wer würde sich schon minutenlang einen "versunkenen Leser" anschauen wollen? Um so mehr hätte es eines einfallsreichen Drehbuches bedurft, um Tintenherz von seiner Filmvorlage in die bewegte Welt springen zu lassen. Nur - neue Einfälle sind in dem Endprodukt leider keine zu sehen. Im Gegenteil: Es ist eine leidlich unterhaltsame Produktion entstanden auf dem Niveau jener "netten" sonntäglichen Fernsehunterhaltungen für kleinere Kinder, die man mal eben "mitschaut" - danach aber gleich wieder vergisst. Weitere Infos: ⁴ Film-Homepage ⁵ Homepage der Autorin ⁶ 3sat-Bericht



Das ist sehr schade, denn die Buchvorlage hätte wahrlich eine bessere Umsetzung verdient. So reihen sich ein paar kindische Bösewichtiger an eine motorradfahrende Tante, garniert mit ein paar preiswerten digitalen Effekten. Fertig. Fazit: Ja, man kann den Film ansehen - man macht nichts falsch damit und er hat auch keine besonderen Nebenwirkungen. Wer aber wirkliche und gute Unterhaltung möchte, der hat jetzt einen Grund mehr, zum Buch zu greifen ... Trotzdem: Unbedingt bei ⁷ unserem Gewinnspiel mitmachen, das nur noch bis Freitag läuft!!!

⁴<http://www.warnerbros.de/inkheart/>

⁵<http://www.corneliafunke.de/>

⁶<http://www.3sat.de/3sat.php?http://www.3sat.de/kulturzeit/tips/129354/index.html>

⁷<http://medienmami.uni-ulm.de/2008/12/13/tintenherz-das-gewinnspiel-zum-film/>

1.3 Tintenherz - Das Gewinnspiel zum Film

von *Herbert* am 13 Dezember 2008

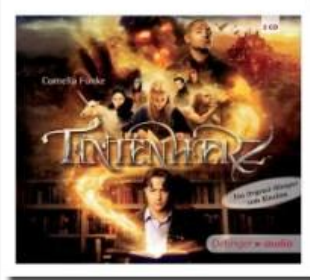
Tintenherz gibt es nun auch im Kino. Darum starten wir ein kleines Gewinnspiel - Ihr könnt alle mitmachen. Aber der Einsendeschluss ist schon Freitag, der 20. Dezember 2008! Also husch, husch - und nicht gezögert! Drei einfache Fragen beantworten - und Ihr seid bei der Verlosung dabei! Zu gewinnen gibt es: 1. "Die Welt von Tintenherz" - Ein magisches Buch, das seine Geheimnisse erst beim Aufklappen der vielen kleinen Rätsel enthüllt. Eine tolle Sache auch für alle, die das Buch bereits gelesen haben - die Welt von Tintenherz wird lebendig und anfassbar. 2. "Tintenherz - Das offizielle Hörspiel zum Kinofilm" - Noch einmal mit den Ohren in jene Welt eintauchen, die man gerade im Film gesehen hat - oder vielleicht erst noch sehen will. Ein Hörspiel auf 2 CDs mit über zwei Stunden dauer. 3. Ein kleiner Trostpreis für jene, die diesmal kein Glück hatten.

Ach ja: Und wie bei allen Preisausschreiben - fragt Eure Eltern bitte vorher, ob Ihr mitmachen dürft!

[contact-form 1 "Kontaktformular 1"]

(Hinweis an die Eltern: Wir sammeln keine Daten! Die eingegebenen Adressen werden nach der Auslosung gelöscht und nicht an Dritte weitergegeben!).

Und noch erwähnenswert: Die Preise wurden gestiftet von der Ulmer Buchhandlung Gondrom. Herzlichen Dank dafür!



1.4 Lillifees Musikschule

von *Melina* am 12. Dezember 2008

Mit Prinzessin Lillifee ist ein rosaroter Traum in die Kinderzimmer kleiner Mädchen eingezogen. Die liebevoll gestalteten Kinderbücher von Monika Finsterbusch haben natürlich auch schon als PC-Spiele Erfolge gefeiert. Zu dieser Serie von PC-Spielen zählt auch das kürzlich erschienene Spiel "Lillifees Musikschule".

Im Spiel bewegt man sich mit Prinzessin Lillifee, einer kleinen Fee mit Zauberstab und schickem Glitzkleid, durch den Schlossgarten und kann allerlei Interessantes und Aufregendes entdecken. Jedes, der bisher 8 PC-Spiele gliedert sich dabei in den Schlossgarten ein. So dass, der Schlossgarten durch immer mehr Bereiche erweitert wird. Ein zusätzliches Schmankehl: Die Spiele ergänzen sich gegenseitig: So dass es auch in jenen Teilen nicht langweilig wird, die man schon oft gespielt hat, da jeder neue Teil wieder Funktionen für einen anderen Teil mitbringt.



Doch nun zu Lillifees Musikschule: Dieses PC-Spiel ergänzt Lillifees Schlossgarten um eine Musikschule. In der Musikschule kann man Musik selbst komponieren. Durch das Spielen auf dem Sternxylophon, dem Feenklavier oder der Zauberharfe erlernt man neue Lieder und bringt dadurch das Orchester, welches aus Lillifees Freunden besteht, dazu ein Musikstück wie zum Beispiel den "Feenpop" vorzuspielen.

Spielerisch werden Notenfolgen eingeübt und die kleinen, spielenden Feen vor dem PC erhalten ein Gefühl dafür, wie sich Töne unterscheiden. Sehr gut umgesetzt wurde, dass die zu spielenden Noten tatsächlich auf richtiger Höhe auf dem Notenblatt angebracht wurden und auch dementsprechend klingen. Um dem ganzen den typischen Lillifee-Touch zu verpassen, sind die Noten in Form von Blüten dargestellt, welche sich zur leichteren Orientierung analog auf den entsprechenden Tasten oder Saiten der Instrumente finden.

Zusätzlich bringt Lillifees Musikschule gleich zwei neue Minispiele in den Schlossgarten, in einem müssen dir richtigen Blüten-Noten aus den herabfallenden Noten herausgesucht werden, im anderen gilt es einer Fischfamilie über eine Reihe von Wasserfällen zu helfen, damit alle heil oben ankommen. Außerdem können im Schlossgarten viele lustige Animationen aufgespürt werden und wer Glück hat, findet versteckt im Schlossgarten sogar das ein oder andere neue Musikstück für seine Feenorchester.

Geeignet ist Lillifees Musikschule für Kinder ab 4 Jahren. Der Spielespaß von Lillifees Musikschule hält eine ganze Weile, jedoch gibt es bald nichts mehr zu entdecken, wenn man nicht von vornherein einplant auch einen der anderen Teile zu kaufen. Dennoch kann hier nur gesagt werden, dass es einfach Spaß macht in Lillifees Schlossgarten zu spazieren und vor allem die jüngeren Feen werden bestimmt nicht müde, die über den ganzen Schlossgarten verteilten Späße und Bewegungen zu beobachten. Ab einem Alter von 8 Jahren muss überlegt werden ob ein Lillifee-PC-Spiel noch das richtige ist, nicht weil den 8-jährigen Prinzessinnen Lillifee nicht mehr gefallen würde, sondern weil vor allem den computererfahreneren unter den älteren Feen, eine gewisse Schwierigkeit im Spiel fehlen wird, vor allem wenn nur eines der Lillifee PC-Spiele vorhanden ist.

Titel Lillifees Musikschule Hersteller Tivola Publishing GmbH Alter ab 4 Jahren System für Windows und Mac Preis ca. 13 €

1.5 Bauernhof.net - Ein virtueller Besuch auf dem Bauernhof

von hannes am 07 Dezember 2008

Dieses Problem löst die Seite ⁸ Bauernhof.net. Woher kommt eigentlich die Milch?- Was passiert mit dem Getreide und dem Gras auf den Feldern? - Das sind Fragen, auf die Antworten eigentlich klar sein müssten. Inzwischen aber, ist die ausreichende, sogar überschüssige Versorgung mit Lebensmitteln so selbstverständlich, dass sich kaum einer Gedanken darüber macht. So kann es auch leicht passieren, dass Kinder die grundlegendsten Dinge der menschlichen Versorgung nicht erklärt bekommen.



”Bauernhof.net ist Landwirtschaft zum Anfassen. Initiator der Seite ist der Westfälisch-Lippische Landwirtschaftsverband e.V. Mit Sitz in Münster.

Durch die stetige Zunahme des verarbeitenden und dienstleistenden Sektors, werden nur noch etwas 1

Auf Bauernhof.net werden all diese Probleme gelöst. So wird z.B. Ein Rundgang durch den Kuhstall angeboten. Auf einzelnen übersichtlichen Photographien sind wichtige Stationen, z.B. Melkkammer, Maschinenraum und Melkstand zu sehen und mit ausführlichen Beschreibungen begleitet.

Kuh ist nicht gleich Kuh, sondern es gibt unterschiedliche Rassen: schwarze, braune, gefleckte etc. Auch dies wird auf der Seite erläutert. Und auch eine Kuh bekommt ein Baby -ein Kalb- auch dies wird erläutert.

Weitere interessante Themen sind Getreidehaltung, Tierhaltung und Grundwissen rund um den Bauernhof. Wie konnten die Bauern früher eigentlich ihre Ernte vor Unwettern bewahren, als es noch keinen Wetterbericht gab? Sie hatten Bauernregeln. Diese werden ebenfalls angesprochen und auf einer weiteren Seite: ⁹ www.bauernregeln.net erklärt.

Die Seite des Landwirtschaftsverbandes bietet aber auch ”Spiel und Spaß. Besonders witzig für Traktorfans ist die Traktor-WM. Das Spiel kann entweder kostenlos online gespielt, oder für 9,95 EUR auf CD erworben werden. Vor Spielbeginn kann sogar ein eigener Traktor einer realen Marke im realen Erscheinungsbild ausgesucht werden.

Insgesamt ist die Seite sehr informativ und ansprechend sowie mühevoll gestaltet. Auch die Intention, die Landwirtschaft der Gesellschaft näher zu bringen ist sehr gut. Somit ist die Seite für Kinder ab 10 Jahren und alle sonstigen Altersgruppen, die sich über die Landwirtschaft informieren möchten.

⁸<http://www.bauernhof.net/index1.htm>

⁹<http://www.bauernregeln.net>

1.6 Das grüne Klassenzimmer - mit Gewinnspiel

von *Melina* am 02 Dezember 2008

10

Wir haben mit Dr. Jürgen Drissner, dem Leiter des grünen Klassenzimmers im Botanischen Garten der Universität Ulm gesprochen.

Während des Gespräches haben wir einiges über Kleintiere gelernt, aber auch, dass nur dann gut und gerne gelernt werden kann, wenn Motivation dazu da ist und das in der Natur nur das geschützt und als schützenswert angesehen wird, was man auch kennt. Mit Hilfe des grünen Klassenzimmers versucht Dr. Jürgen Drissner genau das zu realisieren. Wie genau er das schafft können sie sich selbst anhören.

In diese Podcastfolge etwas besonderes für sie: Schreiben sie uns ins Kommentarfeld, was ihnen an unserer Seite besonders gefällt, was wir besser machen könnten oder welche Themen sie sich wünschen würden. Unter allen Teilnehmern verlosen wir einmal das Buch "Licht an! In den Nestern der Insekten" (¹¹ Beschreibung) und das Fächerbuch mit Ring "Insekten & Spinnen" (¹² Beschreibung).

Teilnahmeschluss: 15.12.08 (nur wenn sie eine gültige E-Mail Adresse angeben können wir sie über ihren Gewinn informieren und ihre Adresse abfragen - bitte geben sie ihre Adresse nicht im Kommentarfeld ab, dort ist sie für jeden ersichtlich).

Foto: Monika Schumacher



¹⁰http://medienmami.uni-ulm.de/mediathek//gruenes_klassenzimmer.jpg

¹¹<http://medienmami.uni-ulm.de/2008/08/29/licht-an-in-den-nestern-der-insekten/>

¹²<http://medienmami.uni-ulm.de/2008/09/09/expedition-natur-insekten-spinnen/>

Kapitel 2

November 2008

2.1 Alle Jahre wieder bei Aldi ...

von Juergen am 29 November 2008

.. oder so ähnlich muss es heißen. Wie vor zwei Jahren schon in der Vorweihnachtszeit bietet Aldi wieder gute Lernspiele zu guten Preisen an. Mit knapp 6,- EURO pro Spiel sind sie auch ideale Weihnachtsgeschenke für die Geschwisterkinder. Wir berichteten bereits über einige der angebotenen Spiele, wie zum Beispiel ¹ Mathica, ² Geograficus oder ³ Chemicus 2. Wer genau nach solchen Produkten gesucht hat, sollte ab nächstem Donnerstag, 04.12.2008 einen Aldibesuch einplanen.



¹<http://medienmami.uni-ulm.de/2004/08/09/mathica/>

²<http://medienmami.uni-ulm.de/2004/09/19/geograficus-ein-erdkunde-lernadventure/>

³<http://medienmami.uni-ulm.de/2004/06/15/chemicus-2-die-versunkene-stadt/>

2.2 Wii Music - Instrumente lernen mal anders

von *Melina* am 27 November 2008

4

Mit Wii Music kann jeder, der möchte zum begnadeten Pianist werden, auch wenn er keine Ahnung hat wie ein Klavier eigentlich funktioniert. Wie das funktionieren soll? Wir haben es für euch ausprobiert:

Das besondere an Wii Music ist, dass es gänzlich ohne Noten auskommt und dennoch kann man mit ein bisschen Rythmusgefühl die richtigen Noten spielen. Das ganze funktioniert so: Wenn man die Wii-Remote und das Nunchuk im richtigen Takt bewegt, werden die Noten auch richtig abgespielt. Dabei geht es in Wii Music gar nicht um das nachspielen ganzer Lieder sondern um den Spass an der Musik, das Improvisieren und die eigene Kreativität.

Wii Music besteht aus 5 Bereichen:

Im ersten Bereich führt Sebastian Tutori, dein persönlicher Musiklehrer, durch die Grundlagen und im weiteren Verlauf des Spieles durch Informationen für Fortgeschrittene.

5

Der zweite Bereich ist dem freien Musizieren gewidmet. Hier wird jedem die Kreativität aus den Fingern gekitzelt. In diesem Bereich kann man jedes Instrument nach belieben spielen und mit den eigenen Freunden sogenannte "Jam-Sessions" veranstalten. Man einigt sich auf eine Musikrichtung und da findet sich im Spektrum von Klassik über Kinderlied bis hin zu Pop-Hits der 70er Jahre für jeden etwas. Ausserdem wählt jeder eines der 60 zur Verfügung stehenden Instrumente. Dann geht's los. Jeder spielt gerade so wie es ihm passt und wenn man am Ende möchte, so kann man das entstandene Meisterwerk auch abspeichern und die Clips übers Internet an andere Wii-Music-Besitzer versenden.

Der dritte Teil beinhaltet drei kleine Spiele in denen neben der Benotung natürlich vor allem der Spass im Vordergrund steht. Hier kann man entweder alleine oder mit bis zu 4 Spielern ein ganzes Orchester dirigieren, dabei wird am Ende errechnet wie gut die Dirigenten miteinander harmonisieren. Im zweiten Spiel, versuchen alle mitwirkenden gemeinsam über verschiedene Glocken welche angeschlagen werden müssen ein Musikstück aufzuführen. Und zu guter Letzt gibt es noch ein kniffliges Musikquiz in dem das Gehör geschult wird und Basiswissen über Noten vermittelt wird. Es gilt zum Beispiel Dreiklänge zu erkennen oder herauszufinden welches Mii einen falschen Ton spielt.

Im Bereich Clips, findet man all seine abgespeicherten Jam-Sessions wieder und kann sie sich anhören. Wer möchte kann seine Clips auch bewerten.

Der letzte Bereich ist der Schlagzeug-Modus, dieser wird nur angezeigt, wenn ein Wii-Balance Board angeschlossen ist. Schliesslich machen die 15 interaktiven Lektionen im Schlagzeugspielen nur Spass wenn man auch seine Füße dazu nutzen kann um Pedale zu bedienen. Das Balance Board ist jedoch keine Voraussetzung um die restlichen Spielbereiche zu verwenden.

Wii-Music kann ganz bestimmt echten Musikunterricht nicht ersetzen, aber es vermittelt auf jeden Fall Spass an der Musik und kann aufzeigen, wie viel kreatives Potenzial in jedem von uns steckt. Nebenbei schafft es das Spiel vor allem das Rythmusgefühl zu schulen und man lernt zwischen ver-



⁴http://medienmami.uni-ulm.de/mediathek//wii_music_1.jpg

⁵http://medienmami.uni-ulm.de/mediathek//wii_music_2.jpg

schiedenen Stilrichtungen zu unterscheiden. Viel zu lachen hat man auf jeden Fall, wenn man das Spiel nicht alleine sondern mit mehreren Personen spielt.

2.3 Lernsoftware: Kara der Marienkäfer

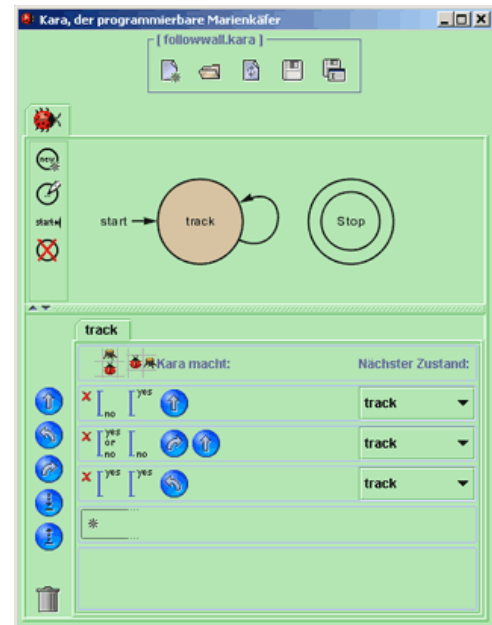
von Adrian am 26 November 2008

Informatik an Schulen hat oft zurecht den Ruf sehr verstaubt und schülerfremd zu sein. Dass es auch anders geht, beweist ein Projekt auf <http://www.swisseduc.ch>

Hier wird Kara der Marienkäfer wahlweise über endliche Automaten (Steuerbefehle werden grafisch als Diagramm erzeugt) oder Java gesteuert. Dies ist kindgerechter als traditionelle Ansätze Kindern das Programmieren beizubringen, da der Schüler direkt am Bildschirm nachverfolgen kann, wie sich die eingegebenen Befehle auswirken. So kann man kinderleicht ausprobieren und tüfteln, bis ein Problem gelöst ist und man sich dem nächsten, schwierigeren Problem zuwendet. In Java wird der Schüler schrittweise in die Objektorientierte Programmierung eingeführt indem man bildliche Objekte und verständliche Befehle hat. So weist `"kara.move();"` den Marienkäfer an, sich vorwärts zu bewegen, während man mit `"kara.turnLeft();"` eine Linksdrehung anweist usw. Der Welteditor schließlich erlaubt dem Schüler sich selbst Welten zum Erproben seiner Programmierkünste zu entwickeln, dem Lehrer um z.B. Schulaufgaben mit eigens angefertigten Aufgaben zu bereichern. Dabei bleibt das Erstellen von "Kara-Welten" so einfach wie ein Malprogramm zu bedienen.

Von großen Nutzen ist das durch JavaKara erworbene Wissen deswegen, weil es normale Java-syntax und Befehle benutzt, die ohne Änderung beim "richtigen" Programmieren mit Java weiterverwendet werden. Das Ganze wird dadurch positiv unterstrichen, dass Kara frei verwendet werden darf, und auch keine kommerzielle Software voraussetzt.

Link: ⁶ Kara Seite bei www.swisseduc.ch



⁶<http://www.swisseduc.ch/informatik/karatojava/kara/index.html>

Diese Seite darf auf Grund von rechtlichen Beschränkungen
nicht angezeigt werden.

2.5 Was ist was?

von hannes am 18 November 2008

”Welche Stadt hatte hängende Gärten? Warum kämpften Soldaten gegen Indianer? Was ist eine Geisterstadt? Wie hoch ist eine Giraffe? Wie fliegen Schmetterlinge?” Man könnte so weitermachen und hunderte von Fragen aus Geschichte, Natur, Technik, Wissenschaft und Sport finden, die sehr spannend für uns Menschen sind.

Jeder kennt bestimmt die bunt und ansprechend gestalteten Bücher der Reihe ”WAS IST WAS”. Hier werden die Fragen einfach und verständlich erklärt. Inzwischen hat der Tressloff Verlag zu seinen Büchern auch eine Seite im ⁸ Internet geschaltet. Hier wird die eigentliche Intention der Bücherreihe aufgegriffen und durch gut gemachte Videos oder netten Animationen erreicht.

Gleich wie bei den Büchern, werden die Inhalte auch auf der Homepage in die Kategorien ”Geschichte, Natur und Tiere, Technik, Wissenschaft, Sport und Kultur gegliedert. Besonders erwähnenswert ist, die Option zur Leseprobe in den einzelnen Bereichen. Man kann somit in die einzelnen Bücher ”reinschnuppern”.

Besonders interessierte Kinder können im Was ist Was Club kostenlos Mitglied werden. Die Mitgliedschaft ist jederzeit kündbar und nur mit der Unterschrift der Erziehungsberechtigten möglich. Clubmitglieder können bei tollen Rätseln und Preisausschreiben teilnehmen. Sie erhalten außerdem Zugriff auf zusätzliche Videos und Hörproben der was ist was Hörspiele. Außerdem erhalten sie ein kostenloses Begrüßungsgeschenk und eine Mitgliedskarte.

Ansonsten bietet die Seite eine Menge an gut gemachten Spielen, IQ-Trainern und Interaktiven Animationen mit denen man spielend zu den Typischen Was ist Was Fragen dazulernen kann.



⁸<http://www.wasistwas.de>

2.6 Mit der GEO-Biene auf Weltreise

von hannes am 14 November 2008

Vor kurzem fanden die olympischen Spiele in Peking statt. Aber wo genau ist eigentlich Peking? Peking ist die Hauptstadt der Volksrepublik China und China ist ein Land des Kontinents Asien. Das wissen die meisten Kinder sicher. Aber wo genau sind eigentlich die Heimatländer der einzelnen Sportler? Zu welchem Kontinent gehören die Länder? Wie ist das Wetter dort? Wie viele Menschen leben dort? Sind die Menschen dort arm? Welche Tiere gibt es eigentlich auf der Welt? Das sind Fragen, die bestimmt bei einigen Kindern zu Olympia, einem internationalen Ereignis, aufkommen.

Alle interessierten Kinder und natürlich auch Eltern können sich mit der lustigen Geo-Biene auf ⁹ <http://www.die-geobine.de/> auf eine spannende Weltreise begeben. Eigentlich mag die aufgeweckte, abenteuerlustige Biene ihren Namen GEO gar nicht. Aber GEO steht für Geographie und dieses Thema wird von der Biene ansprechend und verständlich aufbereitet und erklärt.

Durch ein paar Mausklicks kann mithilfe der GEO-Biene einiges über die Kontinente Afrika, Antarktis, Asien, Australien, Europa und Süd- und Nordamerika in Erfahrung gebracht werden. Zudem hält die Biene ein Lexikon bereit. So können Fragen wie z.B. Wie entsteht ein Hagelkorn? Wo leben Beduinen? Gezielt beantwortet werden.

Für kleine Pausen zwischen den Recherchen bietet die Seite abwechslungsreiche Rätsel. Die Homepage ist inhaltlich sehr vielseitig. So werden auch Kultur und Traditionen der einzelnen Länder nicht außer Acht gelassen: In einer Liste sind zu 68 verschiedenen Ländern ihre typischen Märchen zum Nachlesen aufgeführt.

Einige Teile unserer Erde wurden im Laufe der Zeit von mutigen Forschen und Entdeckern entdeckt. Zusammen mit der GEO-Biene kann man sich auf die Spur der 30 wichtigsten Entdecker und Forscher begeben, und ihre Erkenntnisse erfahren.

Wer sich noch detaillierter im Bereich Geographie bilden will, kann dies auch mithilfe des Fernsehens tun. Auf der Seite ist ein Link für Kindersendungen im Fernsehen der nächsten 14 Tage angebracht. Die Seite ist aufgrund ihrer ansprechenden Gestaltung und ihren verständlichen Erklärungen empfehlenswert. Sehr zur würdigen ist auch, dass die Homepage das Projekt eines 12-jährigen Mädchens ist.



⁹<http://www.die-geobine.de/>

2.7 Englische Lernbücher für die Grundschule

von Juergen am 09 November 2008

Nachdem Englisch inzwischen schon in der Grundschule zum Pflichtprogramm gehört, stellt man sich als Elternteil oder auch als Lehrkraft immer mal wieder die Frage, was kann ich den Kindern zusätzlich an die Hand geben, um ihre Sprachkenntnisse, neben dem was die Schule her gibt, zu fördern.¹⁰

Da kommt es gerade recht, wenn Aldi Süd am Donnerstag den 13.11.2008 vier Sprachlernpakete zu einem sehr guten Preis anbietet. Dort kostet jedes Packet € 4,99 während z.B. bei Amazon die Bücher für jeweils € 17,50 angeboten werden. Jedes der Sprachlernpakete spricht ein anderes Alter (6, 8 und 10 Jahre) der Kinder an, da die Inhalte den Grundschul-Lernplänen folgen. Die Pakete beinhalten ein bunt illustriertes Buch, eine Audio-CD und einen Leitfaden mit Informationen und Tipps zum Spracherwerb von Kindern. Um den Zugang zur englischen Sprache zu öffnen gibt es eine dem Alter entsprechende, spannende Geschichte mit Liedern, Reimen und Aufgaben, die zusätzlich das Verständnis schulen.



¹⁰<http://medienmami.uni-ulm.de/mediathek//lernbuch.jpg>

2.8 Die Biene fliegt weiter - sogar in deine Heimatstadt!

von hannes am 07 November 2008

In vier Jahren (2012) feiert die Biene Maja ihren 100. Geburtstag. Bereits seit 1912 fliegt die lustige, aufgeweckte Biene durch die Gegend, in die Herzen der Kinder, der Eltern und Großeltern. Die ersten Episoden vom Jahr 1912 sind in Buchform erschienen, später ist die Biene auch im Fernseher hin und her geflogen, und jetzt im Zeitalter der Internetkommunikation fliegt sie auf dem PC- Bildschirm hin und her. Die Geschichten mit der heiteren Biene und ihrem treuem Freund Willi bieten für jeden etwas Interessantes. Sie behandeln hauptsächlich Themen aus der Natur und der Tierwelt.



Alle Kinder, die in ihrer Freizeit gerne Lesen und lustige Spiele spielen können dies auf der offiziellen Internetseite ¹¹ www.diebienemaja.de tun. Die Seite ist sehr freundlich gestaltet und übersichtlich in die Rubriken: Aktuell, Spiel & Spaß, Charaktere und Geschichten gegliedert. Besonders zu erwähnen ist der Eintrag in der Rubrik Aktuell: Derzeit ist die Biene Maja mit ihrer Road Show durch die gesamte Bundesrepublik unterwegs. So enden die Sommerferien in Baden-Württemberg mit einem Besuch von Maja im Europapark Rust. Hierfür werden auf der Homepage Eintrittskarten verlost.

In der Rubrik "Geschichte" können alle Folgen von 1 - 104 nachgelesen werden, und alle Charaktere werden samt Bild und Beschreibung in der gleichnamigen Rubrik vorgestellt.

Die Seite ist für die spielerische Förderung von Kindern eine wertvolle Unterstützung. Einen besonderen Beitrag für die Entwicklung der Motorik leistet die Rubrik "Spiel & Spaß". Dort können Kinder kostenlos Ausmalbilder downloaden. Die Konzentration kann mit dem Maja-Memorie geschult werden. Der Wiesenchor ist eine sehr lustige Art Geschick und Motorik von Kindern zu fördern.

Insgesamt ist die Seite sehr ansprechend und informativ, und sicherlich eine wertvolle Ergänzung zur Förderung.

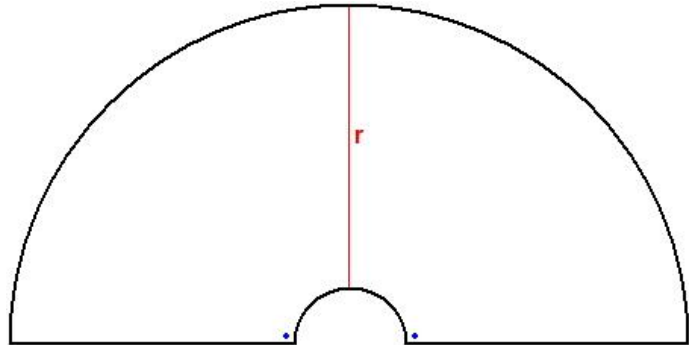
¹¹<http://www.diebienemaja.de>

2.9 Der Umhang

von Juergen am 03 November 2008

Niemand friert gerne, und damit auch Ihr nicht frieren braucht, wollen wir uns heute darum kümmern, dass Ihr einen schönen Umhang bekommt. Er wird Euch warm halten und gleichzeitig auch noch kleiden.

Der Umhang ist schnell und leicht zu fertigen. Nehmt dazu einen dicken, dunklen Wollstoff und schneidet einen Halbkreis heraus. Der Radius (r) Eures Mantels hängt stark davon ab, wie weit nach unten er hängen soll. Dazu mißt von Eurem Nacken abwärts und Ihr habt die Länge des eingezeichneten Radius. Der Radius des Halsausschnitts beträgt ca. 20cm. Aber auch das hängt wieder davon ab, wie groß man ist.



Schneidet den Halsausschnitt aus und verstärkt den Halsausschnitt. Wenn Ihr so weit seit, dann ist es auch fast schon geschafft.

Wenn Ihr einen dicken Mantel machen möchtet, empfehle ich Euch vor dem Säumen Euren Mantel zu füttern. Da reicht ein einfacher Baumwoll- oder Leinenstoff in einer hellen Farbe. Beliebt war bei einem dunkelblauen Umhang ein gelbes Futter.

Jetzt fehlt Euch zum schließen Eures Mantels nur noch eine Tassel oder ein Steg. Die Tassel ist eine längere Kordel, die Ihr an den blauen Punkten annäht. Entscheidet Ihr Euch für diese Variante, solltet Ihr bedenken, dass Ihr die Tassel fast immer festhalten müsst, da Euch sonst Euer Mantel würgt. Im Mittelalter war diese Tasselmäntel beliebt, wie man auf vielen Zeichnungen aus jener Zeit erkennen lässt.

Alternativ könnt Ihr Euch auch einen Steg nähen und an dessen Enden jeweils einen Knopf befestigen. Dann macht Ihr an den blauen Punkten die Knopflöcher.

Nun habt Ihr auch Euren Umhang, so dass Ihr nicht mehr frieren braucht. Aber ein echter Edelmann trug immer etwas auf dem Kopf, deshalb wollen wir uns das nächstmal um den passenden Kopfschmuck kümmern.

Mit ritterlichem Gruß Euer Georg von Schilling



Kapitel 3

Oktober 2008

3.1 Podcast mit Ulla Giegerich, Grundschullehrerin in Boos

von *Adrian* am 28 Oktober 2008

Frau Ulla Giegerich ist Grundschullehrerin in Boos im Unterallgäu. Anders als viele Kolleginnen und Kollegen kennt sie keine Berührungsängste mit modernen Medien, ganz im Gegenteil. Sie versucht Ihren Kollegen, die auch heute noch allzu häufig Angst vor der modernen Technik haben, den Computer näher zu bringen.

In diesem Podcast haben wir uns mit ihr über den Schuldienst, ihre Kollegen und über die interaktive Tafel, die ein besonders flexibles Medium darstellt unterhalten.



3.2 Kinderuni

von hannes am 26 Oktober 2008

Was ist eigentlich eine Universität? Wie schmeckt das Essen in der Mensa? Wie sieht ein Hörsaal aus? Kinder, die sich diese Fragen schon mal gestellt haben könnten sich für die Seite ¹ www.die-kinder-uni.de interessieren. Hier erfahren sie alles zum Thema Uni.

Kerninhalt der Seite ist das Vorlesungsverzeichnis. Hier können sich Kinder die Vorlesungen der Universitäten in ihrer Nähe anschauen. Die Unis bieten in den Semesterferien Vorlesungen mit Themen speziell für Kinder an. Wie etwa: Was kriegt das Gummibärchen zu sehen, wenn es einmal geschluckt ist? Oder: Warum sind Seifenblasen rund? Im Vorlesungsverzeichnis sieht man Ort, Datum und Dozent der Veranstaltung und eine Infoseite mit Kontaktmöglichkeit und genauer Wegbeschreibung. Die Methode, dass sich die Kinder selbst ihre Veranstaltung aussuchen, und sich selbstständig darüber informieren vermittelt einen wesentlichen Teil des Uni- und Studentenlebens. In der Sektion Studienberatung werden Kinder über zentrale Personen und Rituale der Universität aufgeklärt. So wird z.B. die Rolle und Tätigkeit eines Professors erklärt, und warum Studenten nach der Vorlesung mit den Fäusten auf die Tische klopfen wird auch erklärt. Für die Eltern werden Vorschriften und Regeln genannt, die für die Teilnahme an der Kinderuni einzuhalten sind. So darf kein Kind zur Teilnahme an der Kinderuni gezwungen werden. Es ist auch nicht gestattet, dass Eltern im Hörsaal Plätze belegen und dadurch die Teilnahme für andere Kinder verwehrt wird. In der Sektion Bibliothek werden Bücher vorgestellt welche von den Kindern begleitend zur Vorlesung gelesen werden können. Hierbei sind außer einer Inhaltsbeschreibung meist kurze Leseproben angegeben.



¹<http://www.die-kinder-uni.de>

3.3 Trackmania

von hannes am 23 Oktober 2008

Im Zeitalter der neuen Medien hat sich auch die Spielkultur der Kinder und Jugendlichen sehr stark verändert. Dies wirkt sich z.B. so aus, dass viele Kinder und Jugendliche lieber am PC spielen als sich für Brett- oder Gesellschaftsspiele zu begeistern. Oftmals sind die Computerspiele allerdings teuer.

Dieses Problem trifft nicht auf das Spiel "Trackmania" zu. Hierbei handelt es sich um eine Autorennen, das online und kostenlos gespielt werden kann. Das Spiel ermöglicht es, dass insgesamt bis zu 2 Millionen Menschen gleichzeitig an dem Rennen teilnehmen können.

Damit das Spiel einsatzfähig ist, muss im voraus eine 500 mb große Installationsdatei heruntergeladen werden. Diese ist unter ² <http://www.trackmania-the-game.de> zu finden. Das Spiel bietet zwei Optionen: Man kann entweder alleine die Strecken abfahren, und für seine individuelle Bestzeit trainieren, oder man fährt online gegen andere Spieler Rennen. Dabei kann man den Schwierigkeitsgrad der Strecke auswählen. Die Strecken gehen von einfachen Rundstrecken bis zu technisch sehr anspruchsvollen Stuntstrecken.

"Trackmania" ist auf jedem aktuellen PC lauffähig. Das Spiel hat eine sehr schöne Graphik. Um diese voll ausschöpfen zu können, bedarf es allerdings eines leistungsfähigen PCs. Gesteuert wird das Spiel mit der Tastatur oder einem Joystick.

Wenn man sich dazu entschließt das Spiel online zu spielen muss man sich beim Start für einen so genannten Server entscheiden. Ein Server ist ein spezieller Rechner der von Fans zu Verfügung gestellt wird. Die Server haben verschiedene Mottos, so gibt es welche die sich besonders für Anfänger eignen oder z.B. welche mit den lustigsten Strecken.

Das Spiel eignet sich auch für Kinder da keine Gewalt oder ähnliches vorkommt. Jedoch sollten Eltern die Zeit, die ihr Kind mit dem Spiel verbringt im Auge behalten.



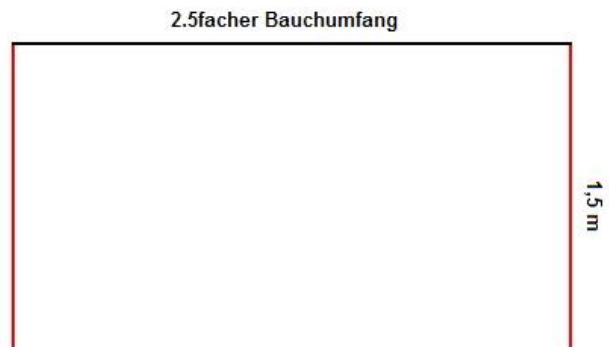
²<http://www.trackmania-the-game.de>

3.4 Beinlinge und Bruche

von Juergen am 17 Oktober 2008

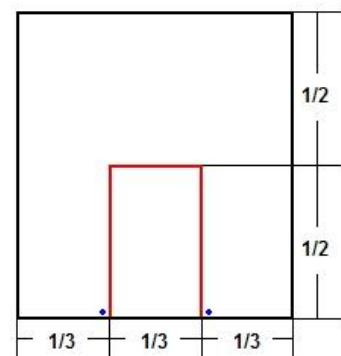
Seid mir gegrüßt Ihr Edlen, heute wollen wir dafür sorgen, dass es den Herren unten herum nicht zu sehr zieht. Da ein echter Mann im Mittelalter keine Hose trug, braucht es etwas anderes um nicht zu frieren. Das sind zwei Dinge. Einmal die Bruche, die eine Art mittelalterliche Boxershorts ist, und aussieht wie eine Windel. An der Bruche werden die Beinlinge befestigt. Diese muss man sich vorstellen, wie überlange Strümpfe.

Wir wollen mit dem einfachsten Teil beginnen, der Bruche. Die Masse sind für einen Mann der Größe 1,60m bis 1,90m bestens geeignet. Ihr messt Euren Bauchumfang aus und nehmt ihn mal 2,5. Dies wird dann Euer Bruchenumfang. Näht es an den aussen Kanten (rote Kanten) zusammen. Im ersten Moment scheint der Bruchenumfang sehr groß zu sein, ist aber notwendig.



Wenn Ihr das habt, dann greift zu Eurer Schere und schneidet den Schritt heraus. Auf der einen Seite schneidet Ihr das rote Viereck ganz heraus, auf der anderen schneidet es nur ein und näht es an die obere rote Kante der Seite, wo Ihr das Viereck vorher heraus geschnitten habt. Nun muss ein Steg entstanden sein, und Eure Bruche ist fast fertig.

Jetzt fehlen nur noch zwei Schnüre, die Ihr an nur einer Seite an die Bruche näht (blaue Punkte). Diese wird Eure Rückseite. Die Schnüre braucht Ihr um die Beine von hinten nach vorne zu schließen.



Nun sollte ich Euch noch kurz erklären, wie Ihr die Bruche anziehen könnt. Dafür steigt Ihr in dieses Stoffgebilde ein und zieht es so hoch Ihr könnt. Bei einem durchschnittlichen Mann sollte man nun die Bruche mit einer Kordel um die Brust festbinden können. Wenn Ihr das geschafft habt, dann wickelt die Bruche um die Kordel zum Bauch hin auf, bis ein schöner Wulst entsteht und die Bruche von alleine bequem sitzt. Wer diesen Wulst nicht mag, kann jetzt natürlich die Bruche von oben kürzen, so dass genügend oben absteht, um die Bruche noch an der Hüfte festzubinden. Wer das so macht, kann seine Beinteile von hinten nach vorne durch ziehen und mit den Schnüren dann an der Kordel befestigen. Wer gerne diesen, immer wieder belegbaren, Wulst haben möchte, sollte nun unterhalb davon auf jeder Seite ein Loch in seine Bruche schneiden damit die Beinteile und später auch die Beinlinge daran dann befestigt werden können.

Kommen wir also nun zu den Beinlingen. Ich habe festgestellt, dass gute sitzende Beinlinge viel mit Ausprobieren zu tun haben, und da ich ja grundsätzlich stink faul bin, werde ich auch nur die mir am einfachsten erscheinende Methode vorstellen. Die sieht so aus, dass wir die Fussteile weglassen.

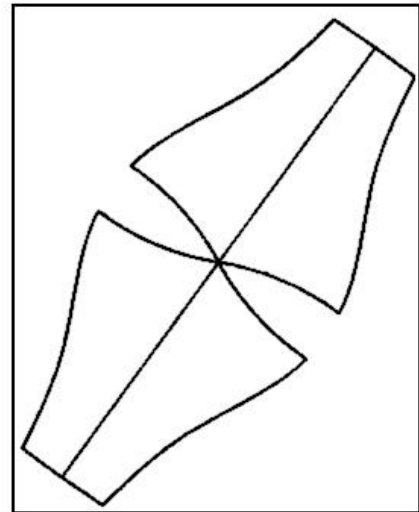
Bei den Beinlingen ist es sinnvoll etwa im 45° Winkel die Beinlinge zuzuschneiden, so wie Ihr es auf der Skizze sehen könnt. Ganz wichtig ist das bei Wolle. Bevor Ihr die Beinlinge aufzeichnet, müsst Ihr sehr genau messen und bitte genügend Nahtzugabe lassen, damit Ihr Platz zum korrigieren habt. Die Beinlinge sollten hauteng anliegen und gehen vom Knöchel bis zu oberen Drittel Eures Oberschenkels. Wenn Ihr alles ausgemessen und aufgezeichnet habt, schneidet Eure Beinlinge aus und steckt sie so genau wie möglich zusammen und probiert sie an.

Beim nächsten Schritt braucht Ihr Hilfe. Euer Helfer soll nun Eure Beinlinge nachstecken, so dass sie perfekt anliegen und Ihr Euch in ihnen aber noch bewegen könnt. So näht Ihr sie dann zusammen und befestigt an dem vorderen Zipfel jeweils eine Kordel mit der Ihr die Beinlinge an Eurer Bruche befestigen könnt.

Nun sind auch Eure Beinlinge fertig und ich habe für Euch ein Bild, wie ich mich grade abmühe die Beinlinge an der Bruche zu befestigen und dankbarer Weise auch noch fotografiert werde. Aber so habt Ihr jetzt die Möglichkeit Bruche und Beinlinge in Aktion zu sehen.

Unser nächstes Projekt wird ein Umhang sein, damit Ihr in den kühlen Abendstunden nicht friert.

Mit ritterlichem Gruße Euer Georg von Schilling



3.5 Statistiken zur Mediennutzung

von Adrian am 13 Oktober 2008

3

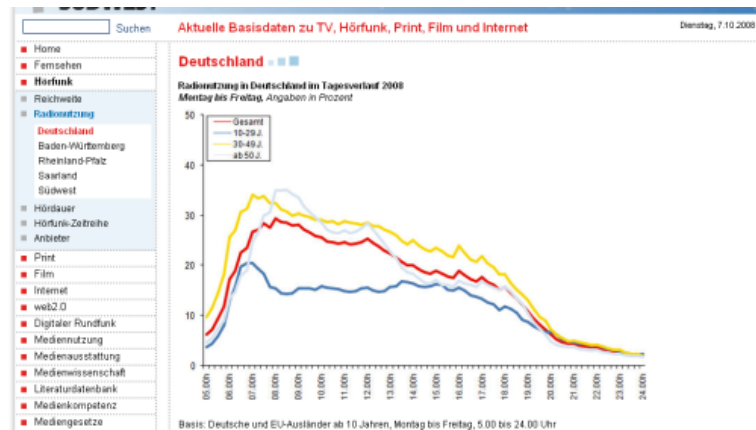
Wer sich für Statistiken interessiert, oder unbedingt welche für ein Referat braucht, der sollte mal unter ⁴ <http://www.mediendaten.de> nachschauen. Zumindest für die Länder Baden Württemberg und Rheinland Pfalz wird man hier ziemlich sicher fündig.

Die Seite enthält Daten und Statistiken zu nahezu jedem Aspekt in den Medien.

Vom Fernsehen oder Radio über das Internet bis hin zum aktuellen Web2.0 sind Statistiken zu Mediennutzung, Medien- verfügbarkeit oder technische Ausstattung etc. vorhanden.

Auch Printmedien werden nicht ausgelassen. Außerdem wird immer geklärt, was man unter dem jeweiligen Begriff zu verstehen hat (so erfährt der geneigte Surfer u.A., dass das Wort Podcast aus den Wörtern iPod und Broadcasting zusammensetzt).

Ein Glossar mit den wichtigen Begriffen aus der Medienwelt rundet das überaus positive Angebot der Seite ab.



³<http://www.mediendaten.de>

⁴<http://www.mediendaten.de/index.php?id=home>

3.6 Moritz und die digitale Welt

von *Melina* am 07 Oktober 2008

5

Moritz ist Student. Moritz verschickt viele E-Mails. Moritz nutzt Wikipedia. Moritz will Fotos auf seiner Homepage zeigen. Moritz möchte eine Website für eine Arbeit zitieren. Moritz hat sein Handy verloren. Moritz bekommt unerwünschte Spam Mails. Moritz hat mit rechtsextremen Einträgen in einem Forum zu kämpfen.

Moritz ist eigentlich ganz normal ...; zugegeben ihm passiert viel auf einmal, aber mindestens das ein oder andere hat jeden von uns schon einmal beschäftigt.

Doch wer ist Moritz? Moritz ist die Hauptperson in einer Serie von ⁶ Video-Podcasts der ⁷ Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen. Insgesamt besteht die Serie aus 31 Video-Podcasts, welche sich mit den Themen Urheberrecht, Wikipedia, Handy, Identität im Netz, Datenspuren & Datenschutz, Informationen im Netz und Rechtsextremismus im Netz beschäftigen.



Die Idee in jeder Folge ist immer dieselbe: Moritz ist irgendetwas passiert, so dass er bei einem Experten nach Rat fragen muss. Die Experten sind Juristen, Datenschutzexperten, Pädagogen, Medienwissenschaftler und viele andere, die Rede und Antwort stehen. Da die Probleme von Moritz aus dem Alltag gegriffen sind und die Experten versuchen, in einer möglichst verständlichen Sprache zu antworten, kann hier wirklich jeder etwas lernen sofern er nicht gerade selbst Experte ist.

Ziel der Serie ist es, vor allem Jugendliche auf die schon erwähnten Themen aufmerksam zu machen und ihre Medienkompetenz zu fördern. Durch das gewählte Format ist dies auch perfekt gelungen, können wir nur hoffen, dass sich viele den Video-Podcast der Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen ansehen und der ein oder andere AHA-Effekt zurückbleibt.

Gut geeignet sind die kurzen Videos bestimmt auch für das Unterrichtsfach Politische Bildung. Oder um eine Diskussion zum Thema in Schwung zu bringen.

Alle Folgen können auf der ⁸ Seite zum Podcast heruntergeladen werden, ebenso existiert ein ⁹ RSS-Feed.

⁵http://medienmami.uni-ulm.de/mediathek//moritz_digitale_welt.jpg

⁶<http://www.politische-bildung.nrw.de/multimedia/podcasts/00057/00087/index.html>

⁷<http://www.politische-bildung.nrw.de/index.html>

⁸<http://www.politische-bildung.nrw.de/multimedia/podcasts/00057/00087/index.html>

⁹<http://www.lzpb.nrw.de/podcasts/moritzunddiedigitalewelt/moritzunddiedigitalewelt.xml>

3.7 Musik für Kinder

von *Adrian* am 04 Oktober 2008

Wir haben uns für diesen Podcast mit Robert Haas, Musikverleger und Autor von Kindermusik, über sich, seine Musik und andere interessante Projekte unterhalten.

Wer für seine Kinder Musik sucht, ist bei ihm an der richtigen Stelle. Aber auch für Erwachsene hat Robert Haas einige durchaus interessante CDs parat.

3.8 Kinder und Judo?

von *Adrian* am 01 Oktober 2008

Viele kennen sicherlich das Judo als olympische Disziplin, in der sich riesige Kämpfer gegenseitig mit waghalsigen Manövern auf die Matte befördern. Dass sich dieser Sport für Kinder hervorragend eignet, ist vielen wahrscheinlich unbekannt.

Einige Gründe, warum Judo als Sport für Kinder sinnvoll/interessant ist:

Entgegen dem heutigen Trend, dass sich Kinder immer weniger bewegen (müssen) wird der Körper auf vielfältige Weise gefordert und trainiert, ohne dass grossartige Voraussetzungen an den Übenden gestellt werden. Es wird ein faires und tolerantes Miteinander-Üben gefördert, es wird während eines Trainings oft der Übungspartner gewechselt, so kommen unter anderem auch Schüler mit äußerst unterschiedlichen Ausbildungsgraden zusammen. Gerade bei Kindern werden grundlegende Techniken spielerisch eingeübt, sie dürfen sich auch mal austoben und an ihre Grenzen gehen. Im Allgemeinen sinkt die Gewaltbereitschaft bei Judoka. Man fühlt sich ausgeglichener. Für viele der wichtigste Punkt für einen Kampfsport: die Disziplin. In einem vorbildlichen Verein wird die Disziplin als notwendige Eigenschaft eines jeden Schülers gefördert.

Noch eine Anmerkung zum häufigsten Gegenargument gegen das Judo: Auch wenn es auf großen Wettkämpfen oftmals anders aussieht, so ist Judo doch weniger gefährlich als gemeinhin angenommen. So wird durch jahrelanges Üben das richtige Fallen zur Selbstverständlichkeit und das Verletzungsrisiko - selbst bei wagemutig aussehenden Würfen - wird minimiert.

Für weiterführende Informationen: ¹⁰ <http://www.judobund.de/breitensport>

¹⁰<http://www.judobund.de/breitensport>

Kapitel 4

September 2008

4.1 Was ist ein Wiki?

von Adrian am 29 September 2008

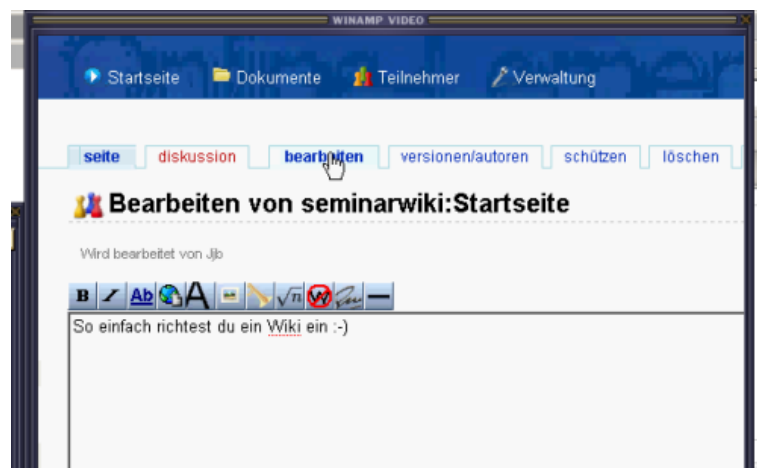
1

Dieser Frage hat sich ² rpi-virtuell angenommen und eine hervorragende Artikelsammlung zum Thema “Wiki” verfasst. Hier erfährt der Leser sehr übersichtlich, was die Vorteile von Wikis sind, was es mit “Wikis” und “Web2.0” auf sich hat und warum das Einfluss auf die Pädagogik hat und klärt nebenbei noch die Wortherkunft und Bedeutung von “Wiki”. Besonders positiv fällt auf, dass weniger Wert auf technische Details gelegt wird, sondern der praktische Nutzen beleuchtet wird. ³



So führt die Seite auch in das Anlegen eigener und das Bearbeiten vorhandener Wiki-Seiten ein und setzt dabei keine Vorkenntnisse voraus. Die Anleitungen sind als Videos gehalten, um eine möglichst einfache Einführung zu gewährleisten und für Lehrer besonders interessant dürften die Tipps für Wikis in der Schulpraxis sein. Damit der Wiki-Anfänger nach dem Erlernen der Grundlagen nicht ganz alleine gelassen wird gibt es eine Linksammlung mit guten Beispielen und Lesetipps, die das Thema weiterführen.

Schlussendlich wird das Angebot durch einen Beitrag zum Urheberrecht angerundet.



¹<http://blog.rpi-virtuell.net/index.php?op=ViewArticle&articleId=129&blogId=2>

²<http://blog.rpi-virtuell.net/index.php?op=ViewArticle&articleId=129&blogId=2>

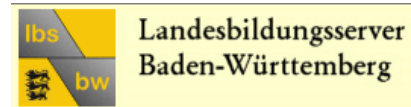
³http://wiki.rpi-virtuell.net/index.php/Hilfe:Wiki/_bearbeiten

4.2 Informatik an Baden Württembergs 8-stufigem Gymnasium

von Adrian am 25 September 2008

Nach dem kurzen Artikel über den Informatik Unterricht an Bayerns 8-stufigem Gymnasium, wollen wir hier noch kurz beleuchten, wie Informatik in Baden Württembergs allgemeinbildenden 8-stufigen Gymnasien gehandhabt wird.

⁴



Vor der 10. Klasse spricht man nicht von Informatik, sondern von Informations-Technischer-Grundbildung. Diese wird nicht in einem eigenen Fach, sondern gekoppelt an andere Fächer unterrichtet. So wird in der 6. Klasse als empfohlenes Anwendungsfach "Deutsch" genannt. Es werden keine "informatischen" Inhalte im eigentlichen Sinn vermittelt, sondern die Grundlagen für eine kompetente Nutzung des Computers als Werkzeug geliefert.

In den sogenannten Bildungsstandards werden die Inhalte, die vermittelt werden sollen festgehalten.⁵ Bildungsstandard für Gymnasien ITG

Zur eigentlichen Informatik kommt man in der 10 - 12 Klasse, wo man auch das Fach Informatik hat, in dem grundlegende informatische Inhalte vermittelt werden. So erfahren Schüler Grundlagen über Datenbanksysteme, erfahren was ein Algorithmus ist und lernen eigene Algorithmen zu entwerfen. Sie sollen auch von den Grenzen die der Computereinsatz hat erfahren, lernen die Funktionsweise der Technologie und den Einfluss der modernen Computertechnik auf die Gesellschaft kennen. In den ⁶ Bildungsstandards für Informatik in der Kursstufe am Gymnasium werden diese Ziele ausformuliert. In den ⁷ Niveaunkonkretisierungen erfährt man mehr Details über die Lehrziele, die von Informatiklehrern gesetzt werden sollen.

⁴<http://www.bildung-staerkt-menschen.de/unterstuetzung/schularten/Gym/bildungsstandards>

⁵http://www.bildung-staerkt-menschen.de/service/downloads/Bildungsstandards/Gym/Gym_ITG_bs.pdf

⁶http://www.bildung-staerkt-menschen.de/service/downloads/Bildungsstandards/Gym/Gym_Inf_wb_bs.pdf

⁷http://www.lehrer.uni-karlsruhe.de/~za171/FS_Informatik/gy_nk_inf.pdf

4.3 Kampf gegen die Armut

von hannes am 20 September 2008

Die Ergebnisse des aktuellsten Armutsberichts sind erschreckend. In Deutschland leben 13

Besonders Kinder leiden unter der Armut. Aufgrund der fehlenden finanziellen Mitteln können nicht die notwendigen Lernmittel angeschafft werden. Auch die Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung sind sehr begrenzt. Eigene Recherchen haben ergeben, dass es derzeit kaum Aktionen gegen Kinderarmut sowie kaum Freizeitangebote speziell für Bedürftige gibt. Wie können diese Kinder, die meist in sozialen Brennpunktsiedlungen aufwachsen, ihre Freizeit gestalten?



Die gesamte (reiche) Bevölkerung muss auf die erschreckenden Entwicklungen aufmerksam gemacht, und zum Handeln angehalten werden. Dies versucht derzeit der Sozialverband ⁸ "VdK". Der "VdK" ist der größte Sozialverband Deutschlands und vertritt die Interessen von Behinderten, Kranken und Senioren. Im März dieses Jahres hat der VdK eine bundesweite ⁹ "Aktion gegen Armut" gestartet. Dafür wurden in der gesamten Bundesrepublik 10.000 Plakate zum Thema Kinder- und Altersarmut aufgehängt. Neben Kindern sind nämlich auch Senioren sehr stark betroffen. Derzeit gelten in Deutschland 3 Mio. Rentner als arm. Dies bestätigt eine Studie der Deutschen Rentenversicherung. Zudem prophezeit die Studie die Gefahr der Altersverarmung, sofern im Beschäftigungsalter nicht zusätzlich privat vorgesorgt wird.

Durch großflächige Plakate sollen Gesellschaft und Politik wach gerüttelt werden. Die Motive der Plakate sind sehr tiefgründig und emotional. Sie tragen die Titel "Endstation Armenküche?", "Abgehängt." und "...und raus bist du." Auch Bundespräsident Horst Köhler zeigt sich besorgt über die sozialen Missstände in Deutschland.

⁸<http://www.vdk.de/>

⁹<http://www.aktion-gegen-armut.de/>

4.4 eLearning auf www.learner.de

von Adrian am 16 September 2008

10

Die Seite ¹¹ <http://www.learner.de> informiert über eLearning. eLearning meint allgemein das Lernen mit elektronischen Hilfsmitteln. So zählt hierzu natürlich auch das Lernen am Computer, bzw. mit Hilfe des Internets. Da die Definition von eLearning jedoch sehr weit gefasst ist, ist es sinnvoll das Thema zu gliedern und so hat die Seite Kategorien, in die es eLearning-Themen eingliedert.



learner.de - das eMagazine für eLearning

So gibt es eine Kategorie 'eLearning', in der Themen für allgemeines Lehren und Lernen hinterlegt sind, jeweils wieder untergliedert, in Schule, Hochschule, Ausbildung, Corporate, Kommunal und Praxisberichte. So findet der interessierte Besucher der Seite schnell die gut geschriebenen und kompakten Artikel.

Weitere Kategorien:

eBibliothek: Hier findet sich alles, was mit virtuelle Büchern (eBooks) oder elektronischen Diensten in Bibliotheken zu tun hat.

eEurope: Alles was mit eLearning auf europäischer Ebene zu tun hat.

eMedizin: Themen, die Medizin und eLearning, bzw. elektronische Medien betreffen.

eMensch: Artikel, die das Zusammenspiel von Mensch und elektronischen Medien als Thema haben.

eMedien: Rubrik, die allgemein elektronische Medien behandelt und untergliedert ist in 'Internet', 'Software' und 'Datenschutz'.

Buchtipps: Hier ist kein 'e' vor der Rubrik, weil es sich um althergebrachte Bücher handelt. Allerdings thematisieren diese eLearning.

Studien: Berichte über Studien, die sich mit eLearning und Themen aus dem Dunstkreis des eLearning befasst.

Unter 'Dossier' sollen wohl eine Artikelsammlung zum Thema 'Gefahren von Computerspielen' sein / erscheinen, leider ist diese Rubrik im Moment leer.

Schließlich wird unter 'Magazin' eine kostenpflichtige Broschüre von www.learner.de beworben.

Fazit: Eine schöne Informationsquelle mit gut gemachten Artikeln. Allerdings ist die Gliederung der Themen etwas merkwürdig und könnte durchaus konsequenter sein.

¹⁰<http://www.learner.de>

¹¹<http://www.learner.de>

4.5 Cotta und Surkot

von Juergen am 12 September 2008

Meine edlen Freunde, nun ist es Zeit Euch passend einzukleiden. Darum will ich Euch zeigen, wie Ihr mit einfachsten Mitteln Euch ein schönes Gewand schneiden könnt. Wir kümmern uns deshalb heute einmal um das Oberkleid, auch "Cotta" genannt, und um das Überkleid, der "Surkot". Der Name "Surkot" stammt aus dem Französischen. Im Mittelalter war die Cotta das am meisten getragene Kleidungsstück. Egal in welchem Stand oder ob man Mann oder Frau war, jeder trug sie. Über der Cotta konnte auch ein weiteres Kleid getragen werden, der Surkot. Er weißt verschiedene Formen auf. So gibt es Darstellungen mit weiten, langen Ärmeln sowie auch welche ganz ohne Ärmel. Bei den Männern war der Surkot häufig auch im Schritt geschlitzt, um das Reiten zu erleichtern. Doch die grobe Form ist der, der Cotta sehr ähnlich, deswegen wollen wir uns auch mit der Cotta als erstes beschäftigen. Sie ist selbst für Nähanfänger gut geeignet, weil man nicht viel falsch machen kann.

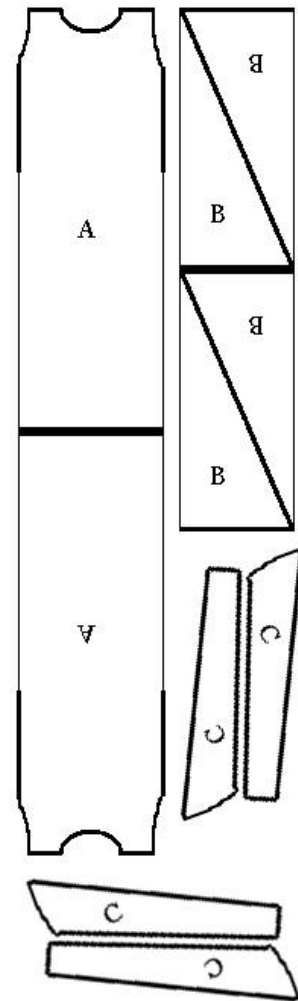
Es sei an dieser Stelle gesagt, dass wir keine historisch korrekte Kopie einer Cotta oder sonst eines Kleidungsstückes anfertigen wollen, sondern mit einfachen Mitteln ein Gewand erstellen, das leicht und preiswert zu fertigen ist und historischen Vorbildern ähnlich sieht. Vorbild sind die Gewänder des 13. Jahrhunderts. Ich empfehle mit der Nähmaschine zu arbeiten, da dies viel Zeit spart.

Da ich als Schwabe immer darauf bedacht bin, möglichst wenig Geld auszugeben, nehme ich für das Oberkleid sehr gerne alte Bettlaken. Alternativ gibt es günstigen Nesselstoff auch bei Ikea. Wenn Ihr Stoff kauft, achtet darauf, dass er min. 1,5m in der Breite liegt und nicht aus Polyester oder anderen künstlichen Fäden besteht. Die Optik Eures Gewandes dankt es Euch. Ich färbe den Stoff nicht ein, sondern spiele gerne mit dem Farbkontrast zwischen Cotta und Surkot, spart wieder Arbeit und viel Sauerei ;-). Wer möchte kann für seine Cotta aber auch einen farbigen Stoff nehmen.

Nun wollen wir uns dem Schnittmuster zuwenden:

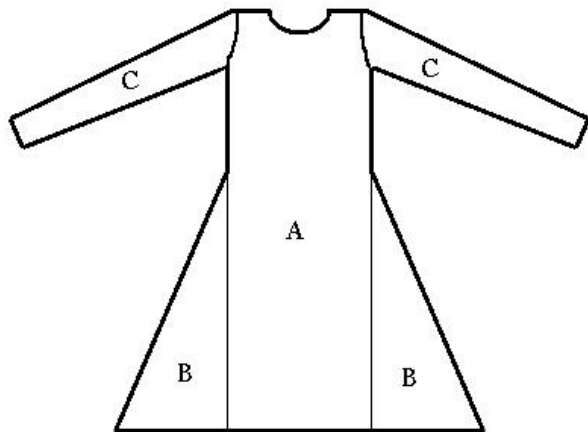
Der Mittelteil (A) reicht bei den Damen von der Schulter bis zum Knöchel. Bei den Herren kommt es etwas darauf an. Wollt Ihr es unter Eurem Surkot tragen, dann empfehle ich das gleiche wie den Damen. Ansonsten reicht es auch aus, wenn Eure Cotta nur bis zu den Knien geht. Für die Breite des Mittelteils (A) misst Euren Brustumfang und teilt ihn durch zwei. Natürlich gebt IMMER 2cm Nahtzugabe dazu. Jetzt könnt Ihr dies auf Eurem gewaschenen Stoff vorzeichnen. Wenn Ihr den Halsausschnitt einzeichnet, habt Ihr viele Freiheiten. So könnt Ihr einen viereckigen, runden oder spitzen Ausschnitt wählen. Am einfachsten und gängigsten ist der runde Ausschnitt. Macht den Ausschnitt auf der Vorderseite größer als am Rücken.

Nun wollen wir uns den Gerten (B) widmen. Auch hier habt Ihr wieder viel Gestaltungsspielraum. Die Breite der Gerten hängt davon ab, wie viel Beinfreiheit Ihr haben möchtet. Bei bodenlangen Gewändern habe ich pro Gere eine Breite am Boden von etwa 30cm genommen und die Gerten bei der Hüft beginnen lassen. Ihr könnt sie aber auch bis untern den Arm hochziehen. Das hängt davon ab, welcher Schnitt Euch besser gefällt.



Für Eure ärmel (C) nehmt von Eurer Schulter bis auf den Handrücken maß um die Länge zu ermitteln. Dann messt den Umfang Eurer Hand und gebt noch etwas hinzu, teilt diesen Wert durch zwei und Ihr habt die Breite. Ihr könnt es aber auch gerne enger nähen und dann unten den ärmel nachher ein Stück einschlitzen und mit einem Knopf verschließen. Wie Ihr die Verschiedenen Teile aufzeichnen könnt soll Euch diese Grafik zeigen. Wenn Ihr nun alles mit Nahtzugabe aufgezeichnet und ausgeschnitten habt, dann kommt jetzt der große Moment des zusammen Steckens. Sind alle Teile außer den ärmeln mit Nadeln fixiert, probiert Euer Gewand einmal an um zu sehen ob es zu eng oder zu weit ist und passt gegebenenfalls die Nadeln an.

Wenn alles stimmt, dann geht es jetzt ans Nähen. Ich nähe immer erst eine Seite zusammen (auch hier wieder ohne ärmel) und dann erst Vorer- auf Rückseite. Sitzt jetzt immer noch alles, dann näht die ärmel zusammen und dann an Euer Gewand. Nun fehlt nur noch, dass Ihr die Ränder umnäht um einen schönen Saum zu haben und dann ist Euere Cotta auch schon fertig.



Nachdem wir jetzt unsere Cotta haben, wollen wir uns um den Surkot kümmern. Das Prinzip ist exakt das Gleiche. Nur könnt Ihr nun die ärmel weglassen, kürzen und im Schritt schlitzzen. Sehr gerne von Männern getragen, gerade mit einem Wappen auf der Brust, weil dann hat man auch schon seinen Wappenrock. Die Damen schlitzzen bitte nicht Ihre Gewänder, es wäre etwas unpassend. Dafür spielen die Damen gerne mit den ärmeln, so sind die so genannten "Trompetenärmel" sehr beliebt.

Zu den Farben der Surkot sollte ich auch noch ein paar Worte verlieren. Bei Edelgewändern kommen kräftig leuchtende Farben zum Einsatz. So waren die beliebtesten Farben rot, gefolgt von blau und grün. Die teuersten Farben waren purpur (nur Hochadel und Klerus), scharlachrot und indigoblau. Der Adel trug auch gerne leuchtendes gelb. Hier ist zu beachten, dass es wirklich leuchtend ist, denn ein blasses gelb war die Farbe der Aussetzigen, wie z.B. Juden oder Prostituierten. Bürger oder Bauern trugen hingegen gerne krapprot oder waidblau, da diese erschwinglich waren. Für die einfachen Gewänder lässt sich allgemein sagen, dass Naturtöne gut geeignet sind.



Nun habt Ihr einige Anhaltspunkte und ich wünsche Euch frohes Schaffen. Beim nächsten mal, wollen wir uns um die Beinkleider des Mannes kümmern.

Mit ritterlichem Gruße Euer Georg von Schilling

4.6 Expedition Natur: Insekten & Spinnen

von *Melina* am 09 September 2008

12

Kennen sie die “*Apis Mellifica*”, den “*Coccinella 7-Punctata*” oder die “*Formica Rufa*”? Bestimmt - nur eben nicht unter diesem Namen.

Wer gerne in Wald und Wiese unterwegs ist oder sich einfach nur fragt was für ein Insekt jetzt gerade auf dem Gartentisch gelandet ist, der ist mit dem Fächerbuch “Insekten & Spinnen” aus der Serie Expedition Natur gut bedient.

In dem praktischen kleinen Fächerbuch des ¹³ Moses-Verlags sind 25 schon gesehene aber dennoch immer noch weitgehende unbekannte Insekten und Spinnen beschrieben, die einem des Öfteren über den Weg laufen.

Zu allen kleine Krabbeltieren existiert eine naturnahe, detaillierte Abbildung. Weitere praktische Angaben wie Merkmale und Beobachtungsorte machen das Bestimmen und Auffinden etwas einfacher. Auf der Rückseite der Karte findet sich zusätzlich die Rubrik “Wusstest du schon” in welcher Interessantes und Wissenswertes zu den beschriebenen Insekten und Spinnen zu finden ist. Wussten sie zum Beispiel, dass die Larve des Marienkäfers bis zu ihrer Verpuppung bis zu 400 Blattläuse verspeist.

Am Buch selbst befindet sich ein Ring, so kann das kleine Büchlein mit Hilfe eines Schlüsselbandes um den Hals getragen werden. Um Insekten vorsichtig zu fangen benötigt man schließlich beide Hände.

Das Fächerbuch eignet sich bestens zum Mitnehmen, wer allerdings alle Insekten die man auf einem Ausflug finden kann bestimmen möchte kommt damit vermutlich nicht sehr weit. Für einen Einstieg in das Bestimmen von Tieren ist es aber auf jeden Fall geeignet und außerdem sind in der ¹⁴ Serie Expedition Natur ja noch weiter Fächerbücher entstanden so zum Beispiel zum Thema Schmetterlinge oder Singvögel.

Damit sie noch etwas mit Wissen glänzen können: *Apis Mellifica*: Honigbiene *Coccinella 7 Punctata* = Marienkäfer *Formica Rufa* = Rote Waldameise

Titel Insekten & Spinnen Autor Thomas Müller Verlag mooses. ISBN 9783897771840 Preis ca. 5 €



¹²http://medienmami.uni-ulm.de/mediathek//insekten_spinnen.jpg

¹³http://www.moses-verlag.de/index.php?option=com_virtuemart&Itemid=362

¹⁴http://www.moses-verlag.de/index.php?option=com_virtuemart&page=shop.browse&category_id=21&Itemid=185

4.7 Die PTE Ulm - Kinder im Mittelpunkt

von *Melina* am 06 September 2008

Bei diesem Podcast wollen wir mit ihnen hinter die Kulissen einer besonderen Einrichtung in Ulm blicken. Jochen Trompler ist Leiter der Pädagogisch Therapeutische Einrichtung (PTE) in Ulm. Die PTE bietet Kindern die von einer Lernstörung oder Aufmerksamkeitsstörung betroffen sind Hilfe. Ausserdem wird auch den Eltern betroffener Kinder ein entsprechendes Angebot aus Vorträgen geboten, damit sie die Situation ihrer Kinder besser verstehen lernen.

Jochen Trompler hat uns dazu über einige Lern- und Aufmerksamkeitsstörungen aufgeklärt und über die Arbeit in der Pädagogisch Therapeutischen Einrichtung genaueres erzählt.



4.8 Planet-Helmi

von hannes am 02 September 2008

Auf ¹⁵ Planet Helmi werden im Internet Tips für ein sicheres Verhalten im Straßenverkehr gegeben. Die Homepage eignet sich wowohl für Kinder als auch für Eltern. Dies bestätigt sich auch durch die beiden separaten Seiten für Kinder und Eltern. Die Seite ist vollständig in "Flash" programmiert und mit Musik begleitet. Teilweise ist diese allerdings etwas störend. Doch dank dem Navigator kann man die Musik an- aus schalten, und auf zu den verschiedenen Orten navigieren. In der realen Welt gibt es viele Stationen, die für Kinder spannend sind, leider aber auch viele Gefahren verbergen. Auch auf Planet Helmi gibt es diese Bereiche. Auf spielerische Art wird auf Gefahren und Risiken ausmerksam gemacht. Beispiele für einige Stationen sind:



Wetterstation: Hier gibt's TipŽs zur richtigen Kleidung, je nach Jahreszeit oder auch zur Schutzbekleidung beim Inlineskaten. Aber auch zahlreiche Spiele bei denen man alles mögliche zum Thema Sicherheit lernt, wie z.B. richtiges Verhalten und Gefahren im Schwimmbad.

In der Stadt, zu der auch ein Spielplatz gehört können die Kinder die Bedeutung der Verkehrszeichen erlernen. Auch die Station "Schule" beschäftigt sich mit dem Thema "Sicherheit im Straßenverkehr", und gibt Tips und Regeln für einen sicheren Weg zur Schule. Auf der "Straße" muss man gefährliche Verkehrssituationen erkennen. So kann man Lernen wie man sich als Kind im Straßenverkehr verhalten muss.

Eine weitere sehr wichtige Station für Kinder ist die Telefonzelle. Hier lernt man, wie man richtig bei der Polizei oder Feuerwehr einen Notruf absetzt.

Im Elternbereich gibt es alle möglichen Tips und TrickŽs, wie Eltern zur Sicherheit ihres Kindes beitragen können. Auserdem wird die Navigation durch den Planet Helmi erklärt und beschrieben.

¹⁵<http://www.planet-helmi.de>

Kapitel 5

August 2008

5.1 Licht an! In den Nestern der Insekten

von Melina am 29 August 2008

1

Jedes Kleinkind kennt Ameisen und Bienen, doch wie leben diese Insekten eigentlich? Im Buch "Licht an! In den Nestern der Insekten" aus Meyers kleiner Kinderbibliothek kann diesem Geheimnis mit einer magischen Taschenlampe auf den Grund gegangen werden.

Neben Ameisen und Bienen behandelt das Buch auch noch Termiten, welche bei den Kleinkindern eher unbekannt sind aber dennoch spannend zu erforschen sind. Gemeinsam haben diese Insekten, dass sie einen Staat bilden und zu Tausenden auf engstem Raum zusammenleben. Auch wichtig, und vor allem für Kinder spannend: Diese Insekten sorgen für ihre Brut und sind eine große Familie in der jeder seine eigenen Aufgaben hat.

Die schon angesprochene magische Taschenlampe ermuntert dazu, die Behausungen der drei Arten selbst zu erforschen und einen genauen Blick auf alles zu werfen. Im Anhang befindet sich auch ein Suchspiel, welches dazu anregt bestimmte Stellen mit der magischen Taschenlampe aufzuspüren. Für alle Neugierigen: Die magische Taschenlampe besteht eigentlich nur aus Papier, schiebt man sie jedoch zwischen die dunkle Pappseite und die dazugehörige Transparentfolie, so erkennt man genau dort etwas, wo sich der weiße Kegel der Taschenlampe bewegt.

Da das Buch für Kinder ab 4 Jahren gedacht ist, wurde es auch aus entsprechend stabilem Material hergestellt und die Seiten sind dank entsprechender Stärke leicht umzublättern, für kleine Forscher also genau richtig. Text findet sich auch eher spartanisch und die wichtigsten Dinge sind hervorgehoben, so dass Eltern mit einem Blick erkennen können um was es auf der Seite gerade geht.

Titel: Licht an! In den Nestern der Insekten
Autor: Claude Delafosse
Verlag: Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG
ISBN: 9783411092826
Preis: ca. 8 €



¹http://medienmami.uni-ulm.de/mediathek//in_den_nestern_der_insekten.jpg

5.2 jugendschutz.net

von Adrian am 25 August 2008

2

Das Angebot im Internet ist nahezu grenzenlos und größtenteils unzensuriert. Die gute Seite daran ist, dass jeder seine Meinung frei äußern kann, im Gegensatz zu vielen Diktaturen sind hierzulande auch regierungskritische Seiten nicht zensuriert.



Allerdings gibt es auch eine Schattenseite. Durch mangelnde Kontrolle der Seiten ist es ein leichtes pornografische oder gewaltverherrlichende Inhalte zu veröffentlichen. Und wer will schon, dass seine Kinder solche Medien konsumieren?

Hier setzt ³ jugendschutz.net an, 1997 von den Jugendschutzministern der Bundesländer gegründet. Das Ziel ist es, eine ähnliche Kontrolle zum Jugendschutz im Internet zu haben, wie es bei anderen Medien schon lange üblich ist. Die Seite informiert, welche Arten von Gefahren für Kinder und Jugendliche von Internetseiten ausgehen können. Themen, die in den Augen der Autoren als besonders kritisch angesehen werden erhalten gesonderte Abschnitte, so sind die Bereiche “Gewaltdarstellungen” und “Rechtsextremismus” sehr ausführlich dargestellt, aber auch Themen, die nicht in diese Sparten passen werden thematisiert (z.B. über die Gefahr von Magersucht und was Websites dazu beitragen).

Schließlich bietet die Seite ein Kontakt-Formular um mit Seiten mit potentiell jugendgefährdenden Inhalten zu melden.

Fazit: Für Eltern die sich über die möglichen Risiken für ihre Kinder im Zusammenhang mit dem Internet informieren möchten, ist diese Seite unbedingt empfehlenswert.

²<http://medienmami.uni-ulm.de/mediathek//jugendschutz.png>

³<http://www.jugendschutz.net/>

5.3 Die 13 Leben des Käpt'n Blaubär

von *Melina* am 20 August 2008

Im Hörbuch zu Walter Moers' Roman "Die 13 æ Leben des Käpt'n Blaubär" liest Dirk Bach überaus gelungen vor, wie die ersten 13 æ Leben des Blaubärs so verlaufen.

Dirk Bach lässt als Sprecher keine Möglichkeiten seiner Stimme aus und so trifft man als Hörer auf dem geheimnisvollen Kontinent Zamonien auf ständig plaudernde Tratschwellen, einen Rettungs-saurier mit Namen Mac und auf Professor Nachtigaller der sieben Gehirne besitzt.

Durch das immer wieder Unterhaltsam den Erzählfluss durchbrechende "Lexikon der erklärungs-bedürftigen Wunder, Daseinsformen und Phänomene Zamoniens und Umgebung" erfährt man Interessantes über den Kontinent und seine Bewohner. Obwohl sich das Lexikon im Kopf unseres Käpt'n Blaubärs befindet, meldet sich doch manchmal zu spät und so folgt auf eine Heldentat eine Katastrophe auf eine Katastrophe auf eine Entdeckung, eine Entdeckung führt zur Gefahr und so weiter.

Langweilig wird dem Hörer bei dieser Lesung durch Dirk Bach bestimmt nicht. Zugegeben, man benötigt so einiges an Zeit, doch diese gut 18 æ Stunden Hörzeit sind gut investiert, denn immerhin besteht die Multibox aus insgesamt 16 CDs und dazugehörigem Booklet, welches auch eine Landkarte von Zamonien beinhaltet.

Etwas sei noch verraten: Wer sich für Atlantis interessiert, sollte sich auch Walter Moers' Version von dessen Verschwinden zu Gemüte führen.

Die 13 1/2 Leben des Käpt'n Blaubär Autor: Walter Moers Verlag: Eichborn Sprecher: Dirk Bach Anzahl CDs 16 CDs (18 1/2 Stunden) ISBN3821854235 Preis€ 29,95

5.4 Power of Politics - ein realitätsnahes Browsergame

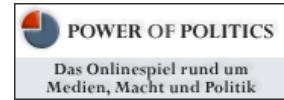
von *Melina* am 15 August 2008

Als kostenloses Multi-Player-Browser-Game möchte Power of Politics (kurz PoP) der Politikverdrossenheit in jeder Hinsicht entgegenwirken, so die Intention der beiden Entwickler Tim Preuster und Mag. Peter Merschitz. Begonnen hat die Erfolgsgeschichte des Spiels im November 2005 in Österreich, mittlerweile ist das Spiel auf alle deutschsprachigen Länder - also Deutschland, Schweiz und Liechtenstein - ausgeweitet worden.

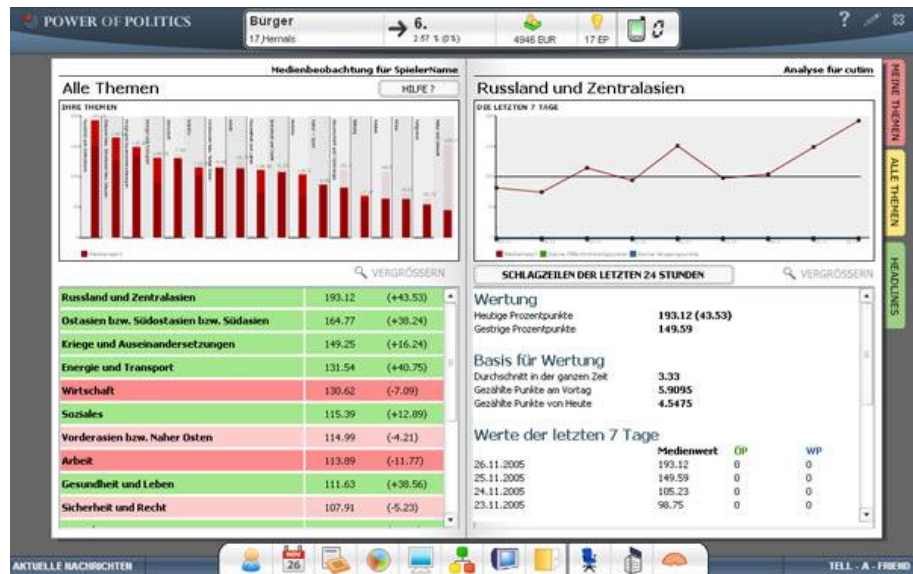
Das Spielprinzip läuft folgendermaßen ab: Jeder Spieler muss in Power of Politics auf Bezirksebene beginnen und kann sich bis auf Bundesebene hocharbeiten, mit guter Planung hat man auch die Chance Bundeskanzler zu werden, davon gibt es im Jahr 52 Stück, da in Power of Politics jede Woche gewählt wird. Am Anfang gründet man entweder selbst eine Partei oder tritt einer bestehenden Partei bei. Über die ganze Woche hinweg kann man nun seine Popularität durch das Wahrnehmen von virtuellen Terminen steigern. Dabei ist zu beachten, und dies macht Power of Politics richtig interessant, dass reale Ereignisse und Nachrichten in die Popularität des eigenen virtuellen Charakters einfließen.

Damit dieses Zusammenspiel mit der Realität funktioniert, werden ca. 250 deutschsprachigen Medien durch das Spiel beobachtet und fließen in die Bestimmung der Popularität der virtuellen Politiker ein. Wer also zur rechten Zeit das rechte Thema in seinem Wahlkampf zur Sprache bringt, bringt seine Partei weiter. Außerdem wurde das Spiel von vornherein so konzipiert, dass die Aufteilung der Bezirke der Realität entspricht, das Selbe gilt auch für die Anzahl vorhandener Wähler, durch entsprechende Zahlen des statistischen Bundesamtes.

Ein weiterer Pluspunkt, der Power of Politics zugesprochen werden kann, ist die Gewaltfreiheit, denn in diesem Browser-Spiel kommen die virtuellen Politiker voran, die auf Kommunikation, miteinander, gute Taktik und entsprechendes Parteimanagement setzen. Abschließend noch zu erwähnen ist, dass Power of Politics bis ins Detail perfekt gestaltet ist und der Spielspaß dadurch eigentlich nur noch gefördert werden kann.



Ein wirklich empfehlenswertes Spiel und vielleicht haben die Macher ja tatsächlich Recht und die Politikverdrossenheit schlägt bei manchem jungem Mitspieler in Interesse für die Politik um, denn die Regierungsbildungen im Spiel ist genau so wie im realen Leben von Kompromissen und Schwierigkeiten begleitet. Hoffen wir, dass diese Parallelität dazu führt, dass manch ein Politiker besser verstanden werden kann.



5.5 Von Kakaokühen und Rülpsbakterien

von *Melina* am 10 August 2008

Im großen Lebensmittel Sach- und Machbuch für Kinder können alle kleinen Esser mit Laura und Niklas die wichtigsten Lebensmittel genau unter die Lupe nehmen. Sonja Floto-Stammen hat mit dem Buch “Von Kakaokühen und Rülpsbakterien” ein Mitmachbuch geschrieben, das die Küche in ein Labor verwandelt.

Das Buch selbst ist in acht Kapitel unterteilt, die jeden Bereich des Essbaren abdecken, angefangen von Milch über Obst und Gemüse, Fleisch und Fisch bis hin zu Zucker, Salz und Öl wird hier erklärt, wo Nahrungsmittel herkommen und was sie in unserem Körper machen. Abgeschlossen wird jedes Kapitel mit einer Rezepttecke und einem Machlabor. Schließlich gibt es in unseren Nahrungsmitteln viel zu entdecken. In diesem Buch finden Kinder heraus, was der Unterschied zwischen Rotkohl und Blaukraut ist, unter welchen Bedingungen ein Würstchen platzt (und viel wichtiger, wann nicht) und wie man Butter und Joghurt selber machen kann.

Außerdem befinden sich in dem Buch einige Rezepte, die bestimmt jedem Kind schmecken. Hier hilft dann auch der Effekt, dass selbst zubereitetes Essen eine hohe Wahrscheinlichkeit aufweist, auch probiert zu werden.

Abschließend kann gesagt werden, in diesem Buch lernt man spielerisch und ganz nebenbei, was gesundes Essen ausmacht, und durch die vielen vereinzelt eingeworfenen Auflockerungen durch ein Spiel, ein Lied oder eine Reihe von Sprichwörtern und Witzen kann man sich auch die “Theorie” besser merken.

Produktinformationen: Autorin: Sonja Floto-Stammen (Ernährungswissenschaftlerin) Verlag: ⁴ moses. Verlag GmbH, Kempen ISBN: 987-3-89777-326-4



⁴http://www.moses-verlag.de/templates/moses_gruen/startseite.php

5.6 Ein Bericht aus dem Kino - Kung Fu Panda

von *Melina* am 09 August 2008

5

“Am besten gefällt mir das Karate von der Schlange” - Hier war zwar Kung Fu gemeint, aber wir wollen mal nicht so kleinlich sein.

Am Sonntag, den 06. Juli 2008 waren wir für euch im ⁶ Xinedome in Ulm. Dort haben wir uns den gerade angelaufenen Kinofilm ⁷ Kung Fu Panda angesehen. Nach dem wir uns mit all den anderen Kinobesuchern den Film angesehen haben, baten wir die Kinder uns noch einige Fragen zum Film und ihrer Mediennutzung allgemein zu beantworten. Als kleinen Anreiz gab es für all die fleißigen Fragenbeantworter auch Kinoplakate zum Film zu gewinnen, welche uns ⁸ Universal Pictures freundlicherweise zur Verfügung stellte.

“Ich fand den Kampf mit den Stäbchen lustig.” - Ja, da musste wohl jeder von uns lachen, auch wenn das ganze aus einem anderen Film sehr bekannt vor kam.

Die beliebteste Figur im Film war natürlich der Panda Po, dies scheint das Schicksal des knuddeligen Helden zu sein und war auch nicht anders zu erwarten. Punkten konnten allerdings auch die Tigerin Tigress, welche vor allem bei den Mädchen gut ankam.

“Aber Mantes war auch toll” - zugegeben, das kleine Insekt, konnte auch gut Kämpfen, allerdings wusste niemand so recht was es denn nun für ein Insekt war. Hier die Aufklärung: eine männliche Gottesanbeterin ...; ob man dazu dann auch Gottesanbeter sagen darf bleibt heute leider ungeklärt.

Wir wollten natürlich auch noch wissen, warum sich die Kinder diesen Film ausgesucht haben. Hier waren die Antworten ganz unterschiedlich: angefangen vom lustigen Plakat, über die tolle Fernsehwerbung bis hin zu “ich mach auch Kung Fu in der Schule“ war alles dabei. Abschliessend haben wir noch gefragt wer den einen Fernseher im Kinderzimmer stehen hat. Da hob ca. ein Viertel der Kinder die Hand, was soviel wie die üblichen Verdächtigen heißt. ...; nichts Besonderes also, quasi



⁵<http://medienmami.uni-ulm.de/mediathek//kung-fu-panda.jpg>

⁶<http://www.xinedome.de/>

⁷<http://movies.universal-pictures-international-germany.de/kungfupanda/>

⁸<http://www.uphe.de/start/>

Normalzustand.

Doch dann kamen noch interessante Antworten zur Fernsehnutzung.

Es gibt natürlich immer Kinder die einfach so durch die Kanäle zappen, wenn sie am fernsehen sind, doch eine Antwort überraschte uns sehr positiv:

“Ich habe einen Plan” - was heißt das nun? Hier wurde uns von einem Jungen erklärt, dass er sich einen Plan gemacht hat, auf dem steht wann und auf welchem Sender seine Lieblingssendungen kommen.

Wir finden es toll! Vielleicht ein guter Tipp für all jene, die immer mit ihren Kindern diskutieren müssen, ob gerade etwas Sehenswertes im Fernseher kommt. Man könnte seinen eigenen Plan in Abstimmung mit den Kindern machen und dann jene Sendungen markieren, die sie sich ansehen dürfen ohne zu Fragen. Für alle anderen muss entsprechend gefragt werden, ob der Fernseher eingeschaltet werden darf. Und bitte nicht vergessen den Plan immer mal wieder mit dem aktuellen Fernsehprogramm abzugleichen, nicht dass plötzlich eine Talkshow anstelle von Biene Maja kommt.

⁹ Zu unserer Filmbesprechung.

⁹<http://medienmami.uni-ulm.de/2008/07/30/kung-fu-panda/>

5.7 Citavi - Zitate statt Plagiate

von *Melina* am 03 August 2008

Ursprünglich wurde ¹⁰ Citavi als Literaturverwaltungsprogramm für Universitätsangehörige, seien es Professoren, Dozenten oder Studenten, entwickelt. Bald stellten jedoch alle Personen die in irgendeiner Weise Literatur verwalten müssen fest, dass dieses Programm für ihre Bedürfnisse genau richtig ist.



Jetzt stellt sich natürlich auch die Frage, ob dieses Programm auch für Schüler geeignet ist.

Die "Macher" von Citavi schreiben dazu auf ihrer Website: "Citavi fördert die Informationskompetenz. Die Schüler können Citavi Free und Citavi Picker (den idealen Helfer bei allen Internet-Recherchen) zu Hause und in der Schule kostenlos verwenden, um Referate vorzubereiten, Projektarbeiten durchzuführen oder Lesejournale zu erstellen."

Prinzipiell eine gute Idee, vor allem um Plagiate, die als eigenes Referat ausgegeben werden, zu vermeiden. Doch können Schüler für diese Mehrarbeit, welche die Verwendung von Citavi am Anfang bedeuten wird, begeistert werden?

Dies dürfte sowohl vom einzelnen Schüler, vom Lehrer, dem Fach und der entsprechenden Einführung abhängen. Im Geografieunterricht, dürfte eine Einführung in Citavi wohl schwer fallen. Doch im Deutsch- oder Englischunterricht könnte die gelesene Literatur mit Citavi einfach erfasst werden, dazu soll jeder Schüler noch ein Zitat aus dem Buch erfassen, das er mit einer entsprechend persönlichen Notiz abspeichert und schon kann eine professionelle Literaturliste abgespeichert werden.

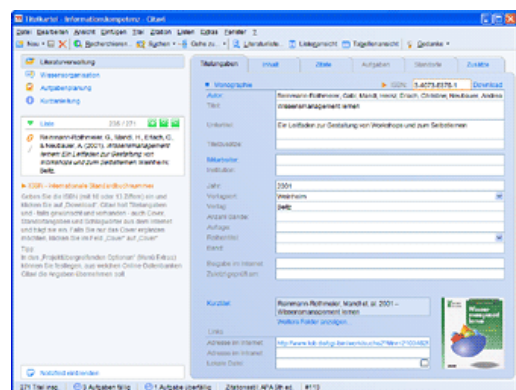
Doch Citavi kann noch mehr als reine Literaturverwaltung: Aufgabenverwaltung, Onlinerecherche in Bibliotheken und Datenbanken, Wissensorganisation von Gedanken und Ideen, Datenausgabe und -export in Text-, Bild- oder Tabellenformate und noch einiges mehr.

Citavi steht in zwei verschiedenen Versionen zur Verfügung: Die Pro-Version ist kostenpflichtig, mit unterschiedlichsten Preisen für Unternehmen, Universitäten Schulen und privat Personen. Die Free-Version gibt es gratis, allerdings mit einer Einschränkung: Wie in der Pro-Version können so viele Projekte angelegt werden wie man eben braucht, jedoch kann ein Projekt nicht mehr gespeichert werden, wenn es mehr als 100 Titel enthält, damit lässt sich jedoch leben!

Probieren sie es mit Ihren Schülern aus, oder legen Sie es Ihren Kindern für Ihr nächstes Referat ans Herz.

Weitere Informationen: ¹¹ Homepage von Citavi ¹² Citavi Datenblatt (pdf) ¹³ Citavi Infoblatt für Lehrer und Lehrerinnen (pdf)

Titel: ¹⁴ Citavi Free Literaturverwaltung und Wissensorganisation Version: 2.4.1.0 Hersteller:



¹⁰<http://www.citavi.com/de/index.html>

¹¹<http://www.citavi.com/de/index.html>

¹²http://www.citavi.com/de/materialien/Citavi_Datenblatt.pdf

¹³http://www.citavi.com/de/materialien/Citavi_Infoblatt_Schule.pdf

¹⁴<http://www.citavi.com/de/index.html>

Academic Software Zurich GmbH Kosten: kostenlos Systemanforderungen: ab Windows 2000, ca. 100 MB Speicherplatz, 192 MB Arbeitsplatz Bedeutung: sollte auf allen einigermaßen neueren Rechnern (ca. 5 Jahre) laufen

Kapitel 6

Juli 2008

6.1 Kung Fu Panda

von hannes am 30 Juli 2008

Panda "Po" ist ein tolpatschiger Nudelkoch im Restaurant seines Vaters. Seine wahre Leidenschaft gilt aber nicht wie bei seinen Vorfahren dem Nudelkochen, sondern dem Kung Fu. So träumt er nachts davon mit den fünf Meistern des Kung Fu: Tigress die Tigerin, Monkey dem Affe, Crane dem Vogel, Viper der Schlange und Mantis dem Gottesanbeter, gegen das Böse zu Kämpfen.

Als der Böse Tai Lung aus dem Gefängnis ausbricht, begibt sich Po zum Jade Tempel um zu sehen wer der Drachenkrieger wird. Wer Drachenkrieger wird, soll der größte Kung Fu Kämpfer aller Zeiten sein, und in der Lage sein das Tal vor allem Bösen zu beschützen. Po hat Glück, und wird aufgrund seiner Tollpatschigkeit zum Drachenkrieger auserwählt. Die fünf Meister finden das nicht gerecht und machen sich über Po lustig. Nur der große Meister die Schildkröte glaubt fest an ihn.

So beginnt Po sein Training und als sein Meister herausfindet mit welchen "Mitteln" er Po motivieren kann fängt Po an zu lernen.

Normalerweise ist in Kung Fu Filmen ein gewisser Anteil mit Brutalität vertreten. In Kung Fu Panda ist dies nicht der Fall. Der Film eignet sich auch für kleine Kinder. Kung Fu Panda ist ein witziger Film für die ganze Familie. Er dauert 95 Minuten und läuft derzeit in deutschen Kinos. Ein Besuch auf der offiziellen Homepage : ¹ Kung Fu Panda lohnt sich nicht nur wegen der zahlreichen Wallpapers und Bildschirmschoner sondern auch wegen der netten Minigames.



¹<http://movies.universal-pictures-international-germany.de/kungfupanda/>

6.2 Pingus - ein Open Source Game

von *Melina* am 21 Juli 2008

2

³ Pingus ist ein Open Source - Lemminge-Klon, in dem das Linux-Maskottchen TUX die vielfach besetzte Hauptrolle spielt. Wenn sie sich nun denken, so viele unbekannte Begriffe und Verweise, so soll hier kurz Aufklärung geschaffen werden:



Als Open Source Software werden all jene Programme bezeichnet, deren Quellcode von jedem eingesehen werden kann. Außerdem darf Open Source Software von jeder Person verändert, kopiert, verarbeitet und genutzt werden. Somit kann das gleich vorgestellte Spiel, gratis heruntergeladen und genutzt werden. Das Spiel Lemminge entstand 1991 und das Spielprinzip ist einfach: Man versuche möglichst viele der kleinen Lemminge ins Ziel zu manövrieren, dabei ist zu beachten, dass diese einfach drauf los laufen und sollte sich ihnen ein Hindernis in den Weg stellen einfach umdrehen, kommt allerdings kein Hindernis, so laufen die kleinen Wesen einfach weiter und stürzen ab, sofern man nicht gut genug auf sie aufpasst. Ein Lemminge-Klon liegt dann vor wenn ein neues Spiel demselben Spielprinzip folgt. Das Linux-Maskottchen TUX ist ein glücklicher kleiner Pinguin, der das Logo oder Maskottchen des Betriebssystem Linux ist. Im Spiel Pingus wird er anstelle der kleinen Wesen aus dem ursprünglichen Spiel eingesetzt.

Doch kommen wir nun zum Spiel: Obwohl Pingus in englischer Sprache daher kommt, ist es einfach zu verstehen, da für das Spiel selbst nicht sehr viele Wörter nötig sind. Lediglich bei der Einleitung, in der eine kurze Geschichte erzählt wird, sollte man der Englischen Sprache mächtig sein, doch gerade in Zusammenhang mit einem Spiel, könnte man seine Kinder vielleicht zum Englisch lernen bewegen.

Das Ziel des Spieles ist einfach und ergibt sich auch schon aus der Tatsache, dass das Spiel ein Lemminge-Klon ist: Eine Gruppe kleiner Pinguine muss sicher von einem Ort zum anderen geführt werden. Dies hört sich einfach an, doch die Pinguine benötigen ständig Hilfe, indem man ihnen sagt, wann und wo sie eine Brücke bauen, ein Loch graben oder ihren Fallschirm verwenden müssen. Dazu steht in jedem Level eine begrenzte Anzahl von Fähigkeiten, wie Graben, Springen oder Stehenbleiben zur Verfügung, um das Spiel allerdings gewinnen zu können muss sparsam und wohlüberlegt mit diesen Fähigkeiten umgegangen werden.

Lobenswert ist abschließend noch die Grafik im Spiel, welche sehr detailliert ist und durch passende Animationen unterstützt wird.

Der Spielspaß bei Pingus kommt definitiv nicht zu kurz.

Titel Pingus Hersteller Ingo Ruhnke Altersfreigabe (FSK) ab den ersten Englischkenntnissen empfehlenswert System⁴ PC (Windows-Version und Linux-Version) Preis Open Source - gratis

²<http://pingus.seul.org/>

³<http://pingus.seul.org/>

⁴<http://pingus.seul.org/download.html>

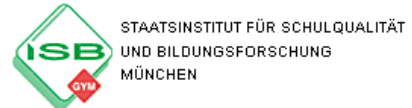


6.3 Informatik an Bayerns 8-stufigem Gymnasium

von Adrian am 17 Juli 2008

5

In der heutigen Arbeitswelt ist man ohne Computerkenntnisse weitgehend aufgeschmissen. In der Vergangenheit war die Ausbildung am Computer an Schulen mehr schlecht als recht. Neue Lehrpläne sollen dieses Manko mindern, ob dies gelingt wird sich noch zeigen, aber erste Schritte in diese Richtung wurden z.B. in Bayern mit der Einführung des 8-stufigen Gymnasiums gemacht, in dem ab der 5. Klasse das Fach "Natur und Technik" gelehrt wird. In diesem Fach werden entsprechend seinem Namen Fächer wie Biologie, Chemie und eben Informatik zusammengefasst.



So werden ab der 6. Klasse Schwerpunkte auf Informatik gelegt und der systematische Umgang mit Computern sowie der Darstellung von Daten gelehrt und geübt.

Später wird systematisch auf "richtige" Inhalte der Informatik eingegangen, wie z.B. Objektorientierung oder Algorithmen zur Problemlösung, aber auch auf die konkreten Arbeitsweisen bei größeren Projekten, wo man durch geschickte Aufteilung der Aufgaben eine Gruppe koordinieren muss.

So wird in diesem Fach Schritt für Schritt der Computer und seine Arbeitsweise entmystifiziert und ein grundlegendes Verständnis des technisch Machbaren vermittelt, sowie die Basistechniken zur Verwirklichung eigener Projekte erlernt.

Fazit: Bayern hat sich mit der Informatik am G8 große Ziele gesteckt, die in vielen Fällen den Anforderungen in der modernen Arbeitswelt entsprechen. Bleibt abzuwarten, wie diese schönen Ziele verwirklicht werden.

⁶ Übersicht über Informatik am Bayerischen Gymnasium ⁷ Übersicht über Natur und Technik am Bayerischen Gymnasium

⁵<http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserv/3.1/g8.de/index.php?StoryID=26433>

⁶<http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserv/3.1/g8.de/index.php?StoryID=26380>

⁷<http://www.isb-gym8-lehrplan.de/contentserv/3.1/g8.de/index.php?StoryID=26388>

6.4 Das Buddy Projekt

von *Melina* am 17 Juli 2008

“Aufeinander achten. Füreinander da sein. Miteinander lernen.“

Diesmal haben wir für sie mit Roman Rüdiger, dem Geschäftsführer des Buddy-Projektes gesprochen. Das Buddy-Projekt ist ein Programm zum Erwerb sozialer Handlungskompetenzen. Roman Rüdiger erklärt dies in vorliegendem Podcast genauer und führt auch gleich noch ein paar wundervolle Beispiele an, die die Sinnhaftigkeit und Notwendigkeit des Buddy-Projektes unterstreichen.

Wichtig im Buddy-Projekt ist, dass die Schüler und Schülerinnen alles freiwillig machen. Anfangs stehen natürliche Buddy-Trainer an der Seite der Lehrer und Schüler, doch wird Selbstständigkeit hochgeschrieben, denn die Buddy-Trainer werden wo anders wieder benötigt.



6.5 Detektei Suni & Partner

von *Melina* am 14 Juli 2008

Begleitend zur Kinderuni Augsburg bietet die Professur für Medienpädagogik der Universität Augsburg einen Podcast an, der Themen aus den Vorträgen zur Kinderuni aufgreift und in spannende Detektivgeschichten verpackt.

Unter dem Titel “⁸ Detektei Suni & Partner” erscheint alle paar Monate ein neues Hörspiel mit einer spannenden Handlung. Die Hörspiele sind angelehnt an die Idee der “Drei ???”, allerdings mit der Absicht auch Wissen zu einem bestimmten Thema zu vermitteln. Die Hauptakteure im Hörspiel sind Suni (gesprochen Sunny), Melissa und Thosten. Sunis Traumberuf ist es Privatdetektiv zu werden, daher trägt er auch immer einen etwas zu großen Trenchcoat. Auf seiner Visitenkarte steht “Suni P.I.”, was als Running Gag in der Serie dient, denn alle Klienten von Suni sprechen das P.I. immer auf Deutsch aus, woraufhin Suni sie korrigieren muss, denn P.I. steht für Private Investigator, also Privatdetektiv auf Englisch. Melissa arbeitet als Jugendredakteurin bei Augsburgs größtem Jugendmagazin und hilft Suni immer bei der Recherche. Thorsten ist Denker & Erfinder und verbringt seine Freizeit am liebsten in der Bibliothek.

Für jedes Hörspiel bieten die Macher einen entsprechenden Download-Link für das mp3-File, zum Ausdrucken gibt es auch ein Cover im jpeg-Format, falls man die Folge auf eine CD brennen möchte. Für manche Folgen existiert sogar ein PDF-File das ebenfalls als Cover für eine CD-Hülle gedacht ist, allerdings mehr Informationen als das einfache Cover enthält.



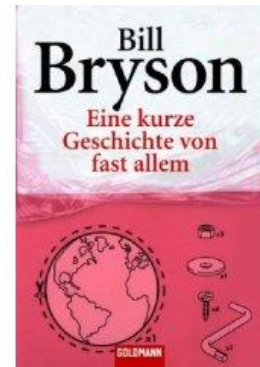
⁸<http://www.detekteisuni.com/>

6.6 Eine kurze Geschichte von fast allem von Bill Bryson

von hannes am 09 Juli 2008

Naturwissenschaften verständlich gemacht

“Eine kurze Geschichte von fast allem” ist ein Bestseller von Bill Bryson. Bill Bryson stammt aus den USA und lebt derzeit auch dort. Zwischenzeitlich hat er in England gelebt und war dort als Autor der TIMES tätig. Das Buch eignet sich für alle Jugendliche und Erwachsene, die ihre Grundkenntnisse bei den Naturwissenschaften aufbessern wollen. Das Buch ist auf eine sehr abwechslungsreiche und spannende Art geschrieben, die zugleich sehr verständlich ist. So wird die Größe eines Protons im Vergleich mit dem Punkt eines iŽs erklärt. Dieser kleine Punkt ist allerdings 500 000 000 000 mal größer als ein Proton. Was passiert eigentlich wenn man das Ende des Universums erreicht hat? Auch auf diese Frage gibt das Buch eine kurze plausible Antwort. Unser Universum hat einen Durchmesser von 1,6 Millionen Millionen Millionen Millionen Kilometern. Zum einen ist das sehr sehr groß und deshalb ist es auch unmöglich an eine Grenze zu kommen. Aber der eigentliche Grund ist, dass das Universum ein zwar endlicher, aber grenzenloser Raum ist. Diese Aussage ist kompatibel mit Einsteins Relativitätstheorie. Auch auf diese wird in dem Buch detailliert eingegangen.



Durch bildhafte Vergleiche versucht der Autor die großen Dimensionen unserer Welt vorstellbar zu machen. Würde man z. B. eine maßstabsgerechte Zeichnung unseres Sonnensystems anfertigen hätte die Erde den Durchmesser einer Erbse und wäre 2,5 Kilometer von Pluto entfernt. Auf der Zeichnung wäre Pluto aber schlecht zu erkennen weil er die Größe einer Bakterienzelle hätte. Dies sind Auszüge aus dem ersten Teil des Buches. Dieser trägt den Titel “Verloren im Kosmos”,

Warum kann eigentlich der Mensch nur einen minimalen Teil der Erde bewohnen? Über 99Woran liegt es, dass selbst sehr trainierte Personen in einer Höhe von mehr als 5000 Metern nicht lange lebensfähig sind und Föten unter versorgt werden? Auch auf diese Fragen, die sich auch im “realen” Leben stellen, gibt uns das Buch Antworten. Ein weiteres interessantes Thema, das in dem Buch behandelt wird, ist die Meteorologie. In diesem Kapitel können wir erfahren warum und wie Winde entstehen, und warum Hurrikane stets eine kreiselförmige Bewegung haben. Die Ursache für letzteres liegt im so genannten Coriolis-Effekt. Wie dieser entsteht und funktioniert wird ebenfalls erläutert.

Diejenigen, die durch diese kurzen Ausschnitte das Buch erwerben und lesen möchten, können es erstmals als Taschenbuch für € 9,95 erwerben. Das Taschenbuch ist im Goldmann Verlag erschienen. Die ISBN Nr. lautet: 978-3-442-46071-7.

6.7 Podcasts von Hallo-Eltern.de

von *Melina* am 07 Juli 2008

Die Webseite ⁹ Hallo-Eltern.de bietet seit einiger Zeit Podcasts an. Zurzeit existiert eine Unterteilung in Märchen, Geschichten und Bewegungsgeschichten.

In der Rubrik Märchen finden sich bekannte wie Frau Holle oder Aschenputtel, aber auch König Drosselbart oder der Geist in der Flasche. Die Rubrik Geschichten enthält Podcast über kleine Helden, mit denen sich die Kinder gut identifizieren können. Hier gibt es Geschichten mit Rittern und Prinzessinnen, aber auch die Weihnachtsgeschichte speziell für Kinder. Die Bewegungsgeschichten sind speziell zum mitmachen gedacht. Immer wenn die Kinder etwas in der Geschichte nachahmen sollen, ertönt ein kurzer Ton, damit man auch ja nichts vergisst. Die Geschichten und Märchen eignen sich sehr gut, wenn man unterwegs ist. Für die Bewegungsgeschichten allerdings benötigt man etwas Platz, sie sind also nicht fürs Auto gedacht, aber dennoch wunderbar anzuhören.

Etwas störend auf der Website von Hallo-Eltern.de ist die ständig über dem zu lesenden Text erscheinende Werbung, es bietet sich daher an, die Podcasts per RSS zu abonnieren (Interessierten seien hier unser ¹⁰ Artikel über RSS ans Herz gelegt). Hierbei ist darauf zu achten, dass Geschichten und Märchen in einem RSS-Feed angeboten werden, die Bewegungsgeschichten jedoch in einem extra Feed. Also nicht vergessen beide Feeds zu abonnieren.

¹¹ RSS-Feed für Geschichten und Märchen ¹² RSS-Feed für Bewegungsgeschichten



⁹<http://www.hallo-eltern.de/Podcast/>

¹⁰<http://medienmami.uni-ulm.de/2007/01/07/rss-was-ist-das-und-funktioniert-es/>

¹¹http://www.hallo-eltern.de/RSS/RSS_Podcast.xml

¹²http://www.hallo-eltern.de/RSS/RSS_Bewegungs_Podcast.xml

6.8 JCLIC- Lernsoftware selber erstellen ohne Programmierkenntnisse

von Adrian am 02 Juli 2008

13

Lernsoftware hat oft den Nachteil, dass sie sehr speziell ist und nicht immer exakt den Stoff behandelt, bei dem ein Lehrer den Computer einsetzen würde. Man könnte die Software ja auch selbst entwickeln, wenn man nur programmieren könnte. Genau hier setzt JCLIC an und ermöglicht es dem ambitionierten Lehrer Übungsprogramme selbst zu schreiben, ohne eine Zeile programmieren zu können.¹⁴ JCLIC-Homepage



Das Ganze funktioniert so: Man erstellt ein Projekt und fügt dem Projekt beliebig viele Übungen hinzu. Für eine Übung kann man aus vielen Übungstypen wählen, z.B. - mehrfache Zuordnung, hier müssen Beziehungen zwischen Informationstafeln hergestellt werden - einfache Zuordnung, wie mehrfache Zuordnung, jedoch nur 1 zu 1 Beziehungen - Paare finden, eine Art Memory - Puzzle - Kreuzworträtsel uvm.

Hat man sich für einen Übungstyp entschieden, muss die Übung noch mit Bildern, Texten und/oder Tönen versehen werden und ggf. mit zusätzlichen Informationen angereichert werden, denn beispielsweise beim Memory sollte das Programm wissen, welche Karten zusammen gehören. Fertig ist eine Übung. Nach einer kurzen Einarbeitungsphase geht das Ganze sehr flott und man benötigt nur noch Minuten um eine Übung zu erstellen.

Naturgemäß ist ein solches Konzept zwar relativ begrenzt, jedoch kann man sehr einfach schöne Übungen zum Einüben von Wissen erstellen.



¹³<http://medienmami.uni-ulm.de/media/Adrian/jcllic.png>

¹⁴<http://cllic.eduhi.at/>

Kapitel 7

Juni 2008

7.1 Michael Ballack

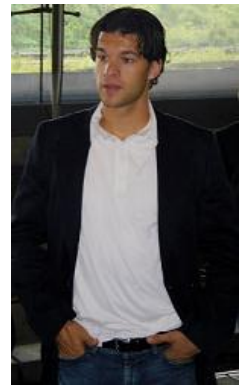
von hannes am 28 Juni 2008

Deutschland im EM-Fieber, ein virtuelles Schulterklopfen für Michael Ballack

Jeder Fan der deutschen Fussballnationalmannschaft kennt den Spieler mit der Rückennummer 13:

MICHAEL BALLACK

Michael Ballack ist Mittelfeldstürmer und spielt somit eine zentrale Rolle bei Spielen der deutschen Nationalelf. Momentan findet in den Nachbarländern Deutschlands, in der Schweiz und in Österreich die Fußball Europameisterschaft statt. Besonders zu solch spannenden Ereignissen möchte man gerne mehr als die Rückennummer über die Spieler erfahren, und sich gerne auch mit anderen Fussballfans austauschen. Für alle die sich für den Mittelfeldstürmer mit der Rückennummer 13 interessieren, lohnt es sich einen Blick auf die Homepage ¹ www.michael-ballack.com zu werfen. In der Rubrik "Aktuelles" werden derzeit aktuelle Fragen und Themen zur EM aufgeworfen und beantwortet.



Als echter Fußballfan ist man während der EM angespannt, euphorisch und fiebert jedem Spiel seines Stars entgegen. Vor dem Spiel würde man am liebsten seinem Star auf die Schulter klopfen und viel Erfolg und Glück wünschen. Dies kann man im übertragenen Sinne auf michael-ballack.com tun. In der Rubrik "Interaktiv" befindet sich ein Gästebuch. Dort können Fans direkt einen Gruß an Michael Ballack senden.

Das die Seite nicht nur zu besonderen Ereignissen interessant ist, zeigen die Rubriken: Porträt, Statistik, Download und Fun. Das Porträt verrät die Biographie des Fußballstars. Auch ein Fußballprofi hat bis zum Abitur die Schulbank gedrückt, und Fächer wie Mathematik und Geschichte gepaukt. In der Galerie können kostenlos Bilder heruntergeladen werden. Diese Bilder haben die Funktion eines Bildschirmschoners. Es besteht auch die Möglichkeit elektronische Grußkarten mit Motiven von Ballack zu verschicken. Bemerkenswert ist auch Ballacks gesellschaftliches Engagement. Zu seinem Einsatz gegen Nazis setzt er sich auch gegen die Immunschwächekrankheit AIDS ein. Nähere Informationen dazu, können der Homepage entnommen werden.

¹<http://www.michael-ballack.com>

7.2 Illustrieren und Schreiben für Kinder

von *Melina* am 27 Juni 2008

Für diesen Podcast haben wir uns mit Illustratorin und Autorin Hermien Stellmacher unterhalten. Sie hat mit dem illustrieren von Kinderbüchern begonnen und sich mittlerweile auch auf das schreiben von Kinderbüchern spezialisiert.

Hermien Stellmacher erzählt uns genauer, wie ihre Bücher entstehen, wieso sie gerne Bücher schreibt, wie man mit Verlagen in Kontakt kommt und wie das dort eigentlich alles genau läuft, angefangen von der Auflage bis hin zum Marketing.

Foto: Jan Roeder, © dtv



7.3 Netz gegen Nazis

von hannes am 27 Juni 2008

Die wirtschaftlichen Misserfolge in Deutschland, die hohe Arbeitslosigkeit, der Protest gegen Hartz IV - all das waren bzw. sind Entwicklungen, die es national-sozialistischen Gruppierungen erleichtern

Anhänger zu gewinnen. In einer demokratischen Gesellschaft fehlt es den Betroffenen oftmals an Halt und Zusammenhalt. Dies nutzen rechtsradikale Gruppierungen aus. So werden Jugendliche in Vereinen oder auf Schulhöfen mit Geschenken wie rechtsradikalen Musik-CDs bzw. mit Kameradschaften umworben.



In Brandenburg haben junge Rechtsradikale ihre eigene Designermarke gegründet. Auf den ersten Blick sieht die Kleidung von "Thor Steinar" sehr edel aus, auch die Homepage im Internet und die etlichen Shops in Brandenburg und Berlin erwecken einen sehr positiven Eindruck. Jedoch sehen Insider auf den zweiten Blick, dass das Logo der Kleidung aus Zeichen besteht, die auch Hitler als Erkennungszeichen verwendet hatte. Auch der brandenburgische Verfassungsschutz ist bereits auf Thor Steinar aufmerksam geworden und behält das Unternehmen das 2002 in Königs Wusterhausen gegründet worden ist, im Auge.

Dies sind zwei exemplarische Beispiele, die zeigen wie rechtsradikale Organisationen versuchen die Gesellschaft zu unterwandern. Aus diesem Grund hat "Die Zeit" ein Projekt in Zusammenarbeit mit dem DFB, der Bundesliga, dem Deutschen Olympischen Sportbund und dem Deutschen Feuerwehrverband, initiiert.² Netz-Gegen-Nazis.de soll Auskunft über Rechtsextremismus geben. Es bietet ein Forum, in dem gezielt gefragt und mit diskutiert werden kann. In der Kategorie "WISSEN" wird erklärt wie, und woran Nazis erkannt werden können. Wie sich Nazis organisieren, wie sie handeln und wie sie denken. Und natürlich werden auch Ratschläge zum gezielten entgegengesetzten Handeln gegeben. Als Beispiel für Organisationen von Nazis wird eine Akademie für Umwelt und Lebensschutz in NRW genannt. Dies ist ein Beispiel wie sich rechtsextreme Gruppen hinter scheinbar bürgerlichen Vereinen und Institutionen tarnen.

Jeder kann auf der Internetplattform sein persönliches Statement, in dem er begründet weshalb er gegen Nazis ist, als Video hochladen. So können hoffentlich auch Menschen, die in ihrer politischen Meinungsbildung labil und unentschlossen sind, erreicht und beeinflusst werden. Beeindruckend ist, dass auch Stars und Prominente z.B. Michael Ballack eine Videobotschaft hinterlegt haben.

Sehr informativ und nützlich sind auch die länderspezifischen Informationen bezüglich rechtsextremistischer Gruppen. Jeder User kann sich so gezielt über sein Bundesland informieren.

Insgesamt ist die Seite sehr übersichtlich aufgebaut. Das Projekt ist sehr wichtig und hilfreich. Das Diskussionsforum kann für Eltern als Austauschplattform genutzt werden. Zudem entlarvt das Projekt scheinbar harmlose und bürgerliche Vereinigungen als rechtsextrem.

²<http://www.netz-gegen-nazis.com/>

7.4 Colafontäne und Monsterschleim

von *Melina* am 26 Juni 2008

Schon mal eckige Tomaten gesehen, ein Gummibärchen wachsen lassen oder unter Wasser Feuer gemacht? Im Buch "Colafontäne und Monsterschleim" werden insgesamt 33 spektakuläre Experimente zum nachmachen aufgeführt.

Das Buch ist in kompaktem Taschenbuchformat gehalten und für Kinder ab 10 Jahren gedacht, ist aber auch für jüngere, interessierte Kinder, wenn jemand zum Helfen da ist, bestimmt gut geeignet. Die Autoren Corinna Harder und Jens Schumacher haben alle Texte so gestaltet, dass man sich immer persönlich angesprochen fühlt, ausserdem werden unbekannte Wörter und Substanzen wie zum Beispiel Alaun, welches zum Züchten von Kristallen benötigt wird, entsprechen verständlich erklärt.

Sehr gut ist auch, dass die kleinen Leser und Leserinnen auch immer darauf aufmerksam gemacht werden, wie man mit allen Substanzen umzugehen hat, und was man alles nicht tun sollte und diese immer mit entsprechenden Erklärungen, damit diese Verbote auch Hand und Fuss haben. Oder hätten sie gerne, dass all die Birken in ihrer näheren Umgebung plötzlich keine Rinde mehr haben, da daraus wie im Buch beschrieben lecker schmeckende Spaghetti gezaubert wurden.

Damit alle Experimente auch nachvollziehbar sind, hat Charlotte Wagner entsprechend verständliche Illustrationen erstellt. Wäre ja auch ganz schön doof, wenn man nicht weiss wo genau nun Löcher in Schachteln zu schneiden sind und wie der Gummi genau die Folie festhalten soll.

Medienmami hat für sie ein paar Kinder (5-8 Jahre, 10-jährige waren gerade nicht zu Hand) gebeten einige der Experimente durchzuführen und die Kinder haben für uns Plastikraketen in die Luft geschossen, Kristalle gezüchtet und ein Schnurtelefone gebaut. Von all den ausgetesteten Experimenten hat alles bestens nach Anleitung funktioniert. Lediglich das praktische Taschenbuchformat hat an dieser Stelle seinen Schwachpunkt offenbart: es bleibt nicht so gerne offen liegen, wenn man es nicht immer komplett umbiegt.

Wer von seinen gelungen Experimenten Fotos macht, kann die auf der ³ Homepage zum Buch einreichen und sich selbst mit Hilfe des Spektakulometers mit anderem messen, für jedes durchgeführte Experiment erhält man nämlich je nach Komplexität Spektakulometer-Punkte.

Produktinformationen: Colafontäne und Monsterschleim Autoren: Corinna Harder und Jens Schumacher Verlag: ⁴ moses. Verlag GmbH, Kempen ISBN: 978-3-89777-395-0 Preis: 9,95 € EUR

³<http://www.moses-verlag.de/colafontaene/>

⁴http://www.moses-verlag.de/templates/moses_gruen/startseite.php

7.5 Keine Macht den Drogen

von hannes am 25 Juni 2008

Die Seite ⁵ www.drugscouts.de bietet eine gute Drogenaufklärung für Jugendliche. Diese ist relativ ansprechend und übersichtlich gestaltet und sehr informativ. Auf dieser Seite werden über die Gefahren von Alkopops, Kokain, Cannabis, Anabolika, Medkalin, Methadon, Meth und Lsd aufgeklärt. Zu jeder Droge werden bestimmte Inhaltspunkte erklärt und beschrieben. Diese sind:



Substanz: Was verbirgt sich hinter dem üblichen Namen und wie wird der Stoff in der Regel konsumiert. Wirkung: Was erhoffen sich Süchtige für eine Wirkung. Kurzzeitnebenwirkungen: Unerwünschte Wirkungen, die mit der Einnahme von Drogen auftreten. Langzeitnebenwirkungen: Langfristige körperliche und psychische Schäden. Wechselwirkungen: Wenn man gleichzeitig mehrere Drogen konsumiert kann es zu zusätzlichen schädlichen Wirkungen kommen. Female Special: Manche Drogen wirken sich bei Frauen anders aus. Dies wird hier erklärt. Safer use: Dieser Punkt gibt Leitlinien für einen sicheren Umgang mit Drogen. Dies bedeutet keines Falls, dass dadurch der Umgang mit Drogen sicher und harmlos ist. Sondern er gibt lediglich Leitlinien für die Personen, die trotz den Gefahren nicht bereit sind auf Drogen zu verzichten.

Die selbe Funktion wie der Punkt "safer use" haben auch die aktuellen Meldungen auf der Startseite. Diese erteilen Informationen über zusätzliche Gefahren, die mit dem Konsum von Drogen einhergehen, wie beispielsweise durch unsaubere Substanzen. So können Süchtige wenigstens von begleitenden Gefahren der Drogen geschützt werden. Die Seite ist auch eine Art Forum, in das jeder seine Erfahrungen über Drogen reinschreiben kann. Diese Berichte sind zum Teil sehr erschreckend.

⁵<http://www.drugscouts.de>

7.6 www.checkedforyou.de Verbraucherschutz für Jugendliche

von hannes am 22 Juni 2008

Beim betrachten von Fernseh- und Printwerbung fällt auf, dass Kinder und Jugendliche wichtige Verbraucher sind. In der Regel ist es bei ihnen einfacher künstliche Bedürfnisse durch gezielte Werbung zu wecken. Die Aufgabe der Eltern ist es, auf diese Umstände zu reagieren. Dies können sie tun, indem sie sich mit aktuellen Produkten und Trends auseinander setzen und versuchen ihrem Kind die nötige Distanz und Kritik gegenüber Trends weiterzugeben. Bei Jugendlichen erscheint diese Aufgabe allerdings alles etwas problematischer als z.B. bei Kindern. Am schwierigsten ist dies natürlich bei Themen, bei denen Erwachsene in den Augen ihrer pubertierenden Kindern keine Ahnung haben, wie z.B. Drogen, Kosmetik, Tattoos und Piercings. An dieser Stelle ist die Internetseite ⁶ www.checkedforyou.de eine sinnvolle Option, die eine kritische und zugleich sehr informative Auseinandersetzung mit Themen, die für Jugendliche als interessant und sehr wichtig erscheinen, vornimmt. Die Homepage ist sowohl für Eltern als auch für Jugendliche sinnvoll. Die Jugendlichen können sich bei einer objektiven Instanz informieren und auch Eltern können sich Informationen einholen, um mit ihren Kindern sachliche Gespräche führen zu können. Bei www.checkedforyou.de handelt es sich um ein Online-Magazin der Verbraucherzentrale NRW, das speziell für Jugendliche entwickelt worden ist. Das Magazin ist in verschiedene Rubriken unterteilt: - Sport + Körper: Themen sind unter anderem: Risiken einer Schönheits-OP, Tattoos und Piercings, Tattoorentfernung, der finanzielle Aufwand durch das Rauchen. - Computer + Internet: Themen sind unter anderem: Die Kosten verschiedener Online-Spiele, verschiedene Versicherungen wie Haftpflicht, Hausrat werden werden vorgestellt und erklärt, wichtige Tipps und Links für eine gelungene Bewerbung, wichtige Themen rund ums Studium. - Handy + Telefon: Themen sind unter anderem: Die Schuldenfallen durch das Handy insbesondere durch Klingeltöne und Logos. - Trends und Shopping: Eine Thema ist die kritische Auseinandersetzung mit der Datenspeicherung im Supermarkt durch Bonuscards etc.



Weitere Rubriken sind: Reisen + Fahren, Tier + Umwelt, TV + Musik. Zudem gibt es auf der Startseite die Rubrik "Frische Artikel" in der, aktuelle Themen erörtert werden. Ein Thema war vor kurzem "Datenzoff im StudiVZ". Ebenfalls über die Startseite verlinkt sind das Online-Lexikon zum Thema Verbraucherschutz "LockedUp4You" und die Option zum Anhören von Podcasts über Themen zum Verbraucherschutz. Insgesamt sind alle Artikel knapp, informativ und sehr verständlich geschrieben.

⁶<http://www.checkedforyou.de>

7.7 JUXlala - Linux für Kinder

von Melina am 18 Juni 2008

⁷ JUXlala ist eine Linux-Distribution für Kinder zwischen 3 und 7 Jahren. Entwickelt wurde die Distribution von ⁸ netbridge, der Koordinierungsstelle für Informations- und Kommunikationstechnologien in der außerschulischen Jugendarbeit in Wien.

JUXlala beinhaltet Software speziell für Kinder, neben malen und zeichnen wird der Umgang mit Maus und Tastatur erlernt und das ohne auch nur irgendwas auf ihrem PC installiert zu müssen.

Doch beginnen wir am Anfang: Wie kommt man denn eigentlich zu einer JUXlala-CD-Rom?

Das beste zuerst: JUXlala ist komplett kostenlos. Auf der ⁹ Internetseite von JUXlala können sie sich das ¹⁰ CD-Image herunterladen und auf eine CD brennen. Das ist komplett legal, da JUXlala unter der General Public Lizenz veröffentlicht wurde. Es ist damit sogar erlaubt JUXlala als ganzes zu kopieren und zu verteilen, solange man damit kein Geld verdient.

Haben sie nun JUXlala auf eine CD gebrannt, können sie auf der Homepage noch ein Booklet, ein Cover und ein CD-Label herunterladen, dies ist vor allem dann sehr praktisch wenn man die CD verschenken möchte.

Die CD, welche nun mit oder ohne Label vor ihnen liegt ist eine selbststartende CD-Rom, legen sie sie einfach in ihr CD-Laufwerk ein und starten sie dann ihren PC oder Laptop neu. Nun geschieht folgendes: Anstelle ihres normalen Betriebssystems (z.B. Windows) wird nun JUXlala



⁷<http://www.jux-net.info/juxlala/>

⁸<http://www.netbridge.at/>

⁹<http://www.jux-net.info/juxlala/>

¹⁰<http://www.jux-net.info/juxlala/download.html>

als Betriebssystem gestartet. Dies

hat vor allem zwei Vorteile: zum einen müssen sie nichts installieren um JUXlala zu verwenden und zum anderen kann ihren Daten und ihrem Betriebssystem gar nichts geschehen. Hier kommt nun ein kleiner Nachteil von JUXlala ins Spiel: Aufgrund dieser Tatsache kann JUXlala auch nichts auf ihrem PC abspeichern, alles ist nach dem Herunterfahren des PCs verloren. Wer doch etwas speichern möchte benötigt einen USB-Stick um die Daten darauf abzulegen.

Doch was enthält JUXlala alles?

JUXlala bietet insgesamt 6 Programme an, darunter ein Malprogramm, ein Tastaturtraining, Mausübungen und einen Teil der Lernspielesammlung GCompris (¹¹ die Medienmami berichtete bereits). Auch das Tastaturtraining und die Mausübungen sind als Lernspiele aufgebaut. Bei den Mausübungen lernen die Kinder spielerisch die rechte und linke Maustaste sowie den Doppelklick kennen, im Tastaturtraining müssen durch Tippen der richtigen Buchstaben Fische gefangen werden oder Eindringlinge mit der Laserkanone abgeschossen werden. Und wer dann noch nicht genug hat kann im Malprogramm seiner Kreativität freien lauf lassen.

Für Erwachsene gibt es einen extra Punkt für diverse Einstellungen und das abspeichern der Bilder auf einen USB-Stick, diese Punkt kann nur durch das Lösen einer entsprechenden, sich immer ändernden Rechenaufgabe betreten werden. Zugegeben auch Kinder können mit einiger Übung diese Aufgabe lösen, aber die Einstellungen sind für Kinder unattraktiv gestaltet, so dass es sich nicht lohnt sich wegen der Rechenaufgabe den Kopf zu zerbrechen.

Abschließend kann man nur sagen: JUXlala ist eine tolle Linux-Distribution für Kinder, in der auch bestimmt nichts kaputt gehen kann. Es lohnt sich, den Download zu starten und das ganze auf CD zu brennen. Übrigens auch Erwachsene können im Tastaturtraining ihr 10-Finger-System noch verbessern.

¹¹<http://medienmami.uni-ulm.de/2008/02/10/gcompris/>

7.8 Mediaculture-online eine Seite rund um Medien

von Adrian am 16 Juni 2008

12

Auf der Seite Mediaculture-online ist ein reichhaltiges Angebot an Medienpädagogischen und -kulturellen Inhalten gegeben. Sowohl für Eltern, die sich kritisch informieren wollen, als auch für Lehrer, die sich selbst auf dem aktuellen Stand halten wollen ist hier die richtige Anlaufstelle. Natürlich kann das Angebot auch Schülern eine große Hilfe sein, die an diesen Themen interessiert sind.



Das Angebot ist unglaublich reichhaltig, aber trotzdem sehr gut strukturiert.

Es gibt eine vorbildlich sortierte Bibliothek, in der zu jeder nur denkbaren Thematik in Bezug auf Medien Texte vorhanden sind, die alle als PDF, HTML-Datei oder OpenOffice-Datei verfügbar sind. Desweiteren findet sich ein Tonarchiv, welches wieder thematisch untergliedert ist (u.a. Vorträge, Politik, Hörspiele, Literatur und Gedichte, Musik), jedes Tondokument ist kurz beschrieben und kann als mp3 geladen werden. Praktische Kurse und Tipps für die Erstellung von Medieninhalten (Video, Audio, Homepages ...), aber auch historische Überblicke findet man unter "Know-How", zum Beispiel (um nur einen zu nennen) einen Kurs zur Erstellung von Websites, der sich sehr an Menschen ohne große Vorkenntnisse richtet. Eine speziell auf Lehrer ausgerichtete Rubrik stellt "Unterrichtsmodule" dar. Diese wurde bereits vor einiger Zeit auf Medienmami beschrieben:¹³ Mediaculture-online-Unterrichtsmodule In der Rubrik Medienprojekte, werden allerlei interessante Medienprojekte von unterschiedlichen Autoren präsentiert und verlinkt. Allen gemein ist, dass die Autoren Kinder sind.

Etwas näher möchte ich auf den Punkt "Specials" eingehen: Dort werden diverse Themengebiete gesondert und vertieft behandelt. So wird über eine Ausstellung zur Thematik "NS-Propaganda" berichtet und gleich sehr ausführliche Hintergrundinformationen geliefert. Wer kennt schon den Unterschied zwischen "Werbung" und "Propaganda"? Eine lesenswerte Unterrubrik ist auch Jugendmedienschutz, wo Internet, Handy, Computer- und Onlinespiele gesondert besprochen werden, aber auch die gesetzliche Situation dargelegt wird. Zusätzlich wird ein Elternabend wiedergegeben, in dem das Thema "Chat" behandelt wurde. Sehr schön wird das Thema "Open Content" behandelt, so erfährt der Unwissende, worum es sich dabei handelt, wie man gezielt nach diesen Inhalten sucht und welche rechtlichen Probleme es mit "non-Open-Content" gibt und warum es gerade für den Bildungsbereich wertvoll ist! Ein weiteres durchaus lesenswertes Thema ist "RFID" (RadioFrequencyIDentification), man findet Information dazu, was "RFID" ist, wie es funktioniert, wo es zum Einsatz kommt etc. Unbedingt empfehlenswert ist die Rubrik "Vorsicht Bildschirm?" in der sehr ausführliche Texte und Audiodateien zur Verfügung stehen, die verschiedene Standpunkte der Medienforschung beleuchten und den interessierten Leser/Zuhörer sehr ausführlich informieren.

Damit ist bei weitem nicht alles erwähnt, aber vielleicht ein Anreiz geschaffen, sich die Seite einmal selber anzusehen. Ich kann diese Seite vorbehaltlos jedem empfehlen, der sich bei allem was die Medien betrifft (sowohl die neuen, als auch die klassischen) fortbilden und besser informieren will.

¹²<http://mediaculture-online.de/index.php>

¹³<http://mediaculture-online.de/index.php>

7.9 Planet-schule.de

von *hannes* am 12 Juni 2008

“War er der Täter, oder ist er unschuldig? Werde ich später einmal an einer schweren Krankheit leiden?” Mit diesen brisanten Fragen setzt sich die Reihe “Gen-Jäger” von Planet Schule auseinander.¹⁴ Planet Schule ist der Internetauftritt des Schulfernsehens des WDR’s und des SWR’s.



Die Website ist inhaltlich sehr vielfältig und deshalb auch sehr ansprechend für eine breite Zielgruppe. Insbesondere ist die Seite sehr informativ für Jugendliche im Alter von 12 bis 18 Jahren. Bei “Gen-Jäger” handelt es sich um eine Reihe mit 13 Folgen, die verschiedene wissenschaftlichen Themen wie Archäologie und Paläontologie, Gerichtsmedizin und die Mikro- und Meeresbiologie bis zum Naturschutz beleuchtet. Aber auch zentrale Themen und Probleme des Erwachsenwerdens kommen bei Planet Schule nicht zu kurz. Der Wettbewerb “Sexplain Your Love” fordert die Jugendlichen zum aktiven Handeln auf. Gefragt sind Kurzfilme in denen, Fragen, Wünsche, Anregen etc. zur Liebe und Sexualität kreativ dargestellt werden. Anschließend werden die fünf besten Filme von professionellen Regisseuren verfilmt und mit einem Preisgeld honoriert.

Trotz der inhaltlichen Vielfalt bleibt der Überblick erhalten. Auf der Startseite findet man einen kurzen Überblick über bedeutsame Inhalte, wie “Gen-Jäger”, “Deutsche Flüsse”, “Späte Einsicht”, “Sexplain Your Love”. Auf der linken Seite ist eine Art Menü angebracht. Eine Verlinkung führt zu dem wochenaktuellen Programm der Fernsehsendungen des Schulfernsehens. Besonders informativ ist auch die Rubrik “Wissenspool”. Hier kann zusätzliches Wissen zu den TV-Sendungen angeeignet werden.

Die Homepage kann auch Eltern empfohlen werden. So können Eltern gezielt ihre Kinder durch Medien fördern und zum Lernen begeistern.

¹⁴<http://www.planet-schule.de>

7.10 Bärenblatt

von *hannes* am 09 Juni 2008

¹⁵ Das Bärenblatt ist die kindgerechte Version des Westfalenblatts im Internet. Hierbei handelt es sich um eine freundlich und schlicht gestaltete Nachrichtenseite für Kinder. Die meisten Internetseiten für Kinder sind sehr bunt und unübersichtlich gestaltet oder mit vielen Werbebannern verlinkt, so dass Kinder nach dem Surfen im Internet neue Wünsche und Bedürfnisse verspüren, die sie an ihre Eltern herantragen. Von diesen Seiten kann ¹⁶ Baeren-Blatt.de deutlich abgegrenzt werden. Die Seite ist sehr übersichtlich aufgebaut, und ist bis auf einer Verlinkung zum Westfalenblatt völlig frei von Werbungen.

Auf ¹⁷ Baeren-Blatt.de werden Nachrichten für Kinder in den Kategorien “Nachrichten“, “Hören und Sehen“, “Eure Welt“, “Schlaumeier“ und “Dies und Das“ angeboten. In der Kategorie “Nachrichten” werden tagesaktuelle Themen behandelt. Dazu gehört, dass auch teilweise sehr ernste und weltweit brisante Themen kindgerecht erklärt werden. So wird z.B. zu dem aktuellen Fall vom Ams-tetten / Österreich: Ein Vater hat seine Tochter 24 Jahre gefangen gehalten; Stellung genommen. Durch die Auseinandersetzung mit solch schrecklichen Themen werden die Kinder über potenzielle Gefahren aufgeklärt und angehalten mit “offenen Augen” durchs Leben zu gehen. ¹⁸ Baeren-Blatt.de bietet sogar eine Hotline an, bei der Kinder anrufen können, sofern sie etwas unrechtes in ihrem Umfeld beobachtet bzw. vermuten. Derzeit tourt die Gruppe Tokoio-Hotel durch die USA. Auch darüber berichtet das Bärenblatt in seinen tagesaktuellen Nachrichten. Ein anderes Beispiel sind Themen aus der Wirtschaft. Vor kurzem hat das Bärenblatt über die Übernahme von Wirgley durch Mars berichtet.

In “Hören und Sehen” geht es um Stars und Medien der Kinder. Es wird regelmäßig aus dem Leben der Stars berichtet, und zudem werden Empfehlungen für Podcasts bekannt gegeben. Dazu werden die technischen Grundlagen, bezüglich Hören und Sehen erläutert. Dies bedeutet, dass z.B. die funktionsweise des MP3 Musikformats behandelt und erklärt wird.

Im “Quiz des Tages” können die Kinder ihren Wissenstand testen und sich so neues Wissen aneignen. Durch den Newsletter-Service hat man die Möglichkeit, sich gezielt über die Neuerscheinungen auf der Seite informieren zu lassen. So können sich auch Eltern auf dem aktuellsten Stand halten.

¹⁵<http://www.Baeren-Blatt.de>

¹⁶<http://www.Baeren-Blatt.de>

¹⁷<http://www.Baeren-Blatt.de>

¹⁸<http://www.Baeren-Blatt.de>

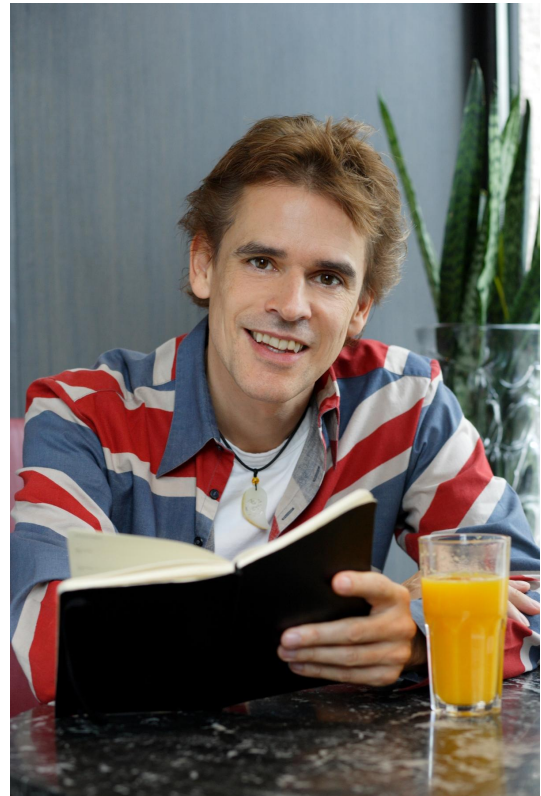
7.11 Schreiben benötigt Disziplin

von *Melina* am 07 Juni 2008

Für diesen Podcast haben wir mit dem Kinderbuchautor Thomas Brezina gesprochen. Er hat uns erzählt wie die Sache mit dem Schreiben funktioniert und wir erfuhren, dass dazu viel Disziplin nötig ist. Doch nur so entstehen nun mal grossartige Kinderbuchserien wie “Tom Turbo“, “Ein Fall für dich und das Tiger Team“ oder “Museum der Abenteuer“.

Doch hören sie am besten selbst, wie Thomas Brezinas Alltag aussieht, wie er seine Fanpost bewältigt und warum er zustimmte UNICEF-Botschafter zu werden.

Foto: Manfred Baumann



7.12 Seid mir begrüßt edle Fremde!

von Juergen am 04 Juni 2008

Nachdem nun der Winter seine letzten eisigen Klauen endgültig von uns nahm und so der Frühling langsam in den Sommer übergeht, erwachen nun in allen Gegenden wieder alte Bräuche: Es wird wieder zum ritterlichen Turnier geladen und Händler bieten auf anscheinend verzauberten Märkten ihre Waren an. Es ist wieder die Zeit, in der auf sonst einfachen Wiesen ganze Zeltstädte entstehen und über den Burgen wieder die Banner der Ritter im Winde wehen. Deshalb habe ich mich auf eine Zeitreise begeben um von diesen Wundern zu berichten und vielleicht auch Euch in diese Zeit mitzunehmen.

Meine erste Station in diesem Jahr waren die "Ritter in München". Ein riesiger Markt mit vielen Künstlern, Ständen und einem großen Turnier im Olympiapark. Hier hat sich mal wieder gezeigt, wenn man tief in diese Atmosphäre eintaucht und sich in historische Gewandungen kleidet, dass man immer wieder neue nette Leuten kennen lernt. Ich lernte gleich bei der Ankunft schon eine Gruppe Gaukler kennen, die mich, ortskundig wie sie waren, mit ihnen das Gelände erkunden ließen. Als die Spielleute ihre Musik auf den Bühnen spielten, konnten die Gaukler nicht ruhig sitzen. Ihre Keulen flogen dann im Rhythmus der Musik durch die Luft und wer sich nicht ganz schnell versteckte, war ehe er sich versah, beim Tanzen mit dabei. Nach einem langen Tag und einem durch die Sonne stark verbrannten Nacken, machte ich mich müde aber glücklich auf die Heimreise und freute mich schon auf das nächste Spektakel.



Dieses war in Waldreichenbach in der Nähe von Illertissen. Während in München sich alles aufgrund der Größe etwas verlief, stellte Waldreichenbach das genaue Gegenteil dar. Auch hier waren viele Künstler, Stände und ein großes Turnier, doch alles viel enger beieinander: auf einem Feld, das an einen Hang liegt und umsäumt ist von einem dichten Wald. Wenn man dort über den Markt schlendert, kommt man unweigerlich mit den Rittern und deren Gefolge in Kontakt. Der Duft von Essen, das auf offenem Feuer gekocht wird, steigt in die Nase und man fühlt sich nicht mehr nur als Zuschauer, sonder als Teil des Ganzen.

Als ich abends dann wieder daheim war und meine Gewandung ablegte, dachte ich mir, wie gerne ich als Kind das schon gemacht hätte. Deshalb habe ich beschlossen, hier ein paar Gewandungstipps weiter zu geben. Denn es ist ganz einfach sich seine eigene mittelalterliche Kleidung zu nähen.

Deshalb haltet Ausschau nach meinem nächsten Beitrag, wenn ich Euch dann zeigen möchte, wie Ihr ein einfaches Gewand bekommt, das aber nach sehr viel aussieht. Meine Beiträge werden mein Wappen tragen.

Um zu sehen, welche Märkte und Lager in Eurer Nähe sind kann ich folgende zwei Seiten empfehlen: ¹⁹ Marktkalendarium und ²⁰ Karfunkel

Mit ritterlichem Gruße Euer Georg von Schilling



¹⁹<http://www.marktkalendarium.de/>

²⁰<http://www.karfunkel.de/>

7.13 Karl Zwerglein

von *Melina* am 02 Juni 2008

Eine Geschichte für Zauberinnen und Zauberer.

Karl Zwerglein ist ein Buch mit etwas mehr als hundert Seiten, geschrieben von Ildikó von Kürthy und illustriert von Imke Sönnichsen.

Die mit viel Witz, Humor und Zauber geschriebene Geschichte handelt vom Gartenzwerg Karl und Paula. Paula ist gerade in ihr neues Zuhause mit großem Garten eingezogen. Da ihre Eltern auf Geschäftsreise sind, wird sie von Tante Margret, die aus dem schönen großen, zugegebenermaßen etwas verwilderten, Garten eine Parkanlage machen möchte, betreut.

Paula findet den Garten aber so wie er ist wunderbar und entdeckt darin auch Karl Zwerglein, sie versteckt ihn vor Tante Margret, die Gartenzwergge hässlich findet. Dabei geschieht etwas Wunderbares: Der Gartenzwerg erwacht nach jahrelanger Erstarrung wieder zum Leben. Gemeinsam versuchen die beiden nun Tante Margrets Parkanlage zu verhindern. Wie sie dies anstellen sei an diese Stelle nicht verraten. Doch eines ist sicher: Gartenzwergge haben Zauberkräfte ...; das weiß ja jedes Kind.

Sollte ihnen die Geschichte von Karl Zwerglein mal in die Hände geraten, so kann man nur empfehlen: Die Hommage an die Phantasie der Kinder ist der Stern-Journalisten Ildikó von Kürthy wirklich gelungen, also unbedingt lesen.

TitelKarl ZwergleinAutorIldikó von Kürthy VerlagRowohlt Tb.ISBN3499212358Preis9,90 €



Kapitel 8

Mai 2008

8.1 ARD Kinderseiten

von *Adrian* am 31 Mai 2008

^{1 2} Unter folgendem Link hat die ARD ein reichhaltiges und liebevoll gestaltetes Angebot für Kinder erstellt.

Link: ³ Kinderseiten der ARD

Vom “Sandmännchen“ über “die Maus“ bis zum “Käpt’n Blaubär“ sind alle mit von der Partie und meist auch mit komplett eigenen Seiten und Angeboten.

So hat man auf der Seite “die Maus“ neben der Möglichkeit eCards zu versenden ein reichhaltiges Spieleangebot, exemplarisch seien die Spiele “fang die Blumen“ und “Seifenkiste“ erwähnt, die Kindern unbeschweren und vor allem gewaltfreien Spielspaß garantieren.

Man kann sich des weiteren Mausclips anschauen, Zusammenfassungen zu vielen “Lach- und Sachgeschichten“ lesen, verschiedene Koch- und Backrezepte erforschen, Hintergründe über die Maus und ihre Macher erfahren und vieles mehr.

Meine Meinung: wirklich sehenswert und sehr kindgerecht aufgebaut!



¹<http://www.wdrmaus.de/spielen/mausspiele/index.phtml>

²<http://www.wdrmaus.de/spielen/mausspiele/index.phtml>

³<http://www.ard.de/kinder/-/id=1880/7a6ah4/index.html>

8.2 www.checkedforyou.de Verbraucherschutz für Jugendliche

von hannes am 26 Mai 2008

Beim betrachten von Fernseh- und Printwerbung fällt auf, dass Kinder und Jugendliche wichtige Verbraucher sind. In der Regel ist es bei ihnen einfacher künstliche Bedürfnisse durch gezielte Werbung zu wecken. Die Aufgabe der Eltern ist es, auf diese Umstände zu reagieren. Dies können sie tun, indem sie sich mit aktuellen Produkten und Trends auseinander setzen und versuchen ihrem Kind die nötige Distanz und Kritik gegenüber Trends weiterzugeben. Bei Jugendlichen erscheint diese Aufgabe allerdings alles etwas problematischer als z.B. bei Kindern. Am schwierigsten ist dies natürlich bei Themen, bei denen Erwachsene in den Augen ihrer pubertierenden Kindern keine Ahnung haben, wie z.B. Drogen, Kosmetik, Tattoos und Piercings. An dieser Stelle ist die Internetseite ⁴ www.checkedforyou.de eine sinnvolle Option, die eine kritische und zugleich sehr informative Auseinandersetzung mit Themen, die für Jugendliche als interessant und sehr wichtig erscheinen, vornimmt. Die Homepage ist sowohl für Eltern als auch für Jugendliche sinnvoll. Die Jugendlichen können sich bei einer objektiven Instanz informieren und auch Eltern können sich Informationen einholen, um mit ihren Kindern sachliche Gespräche führen zu können. Bei www.checkedforyou.de handelt es sich um ein Online-Magazin der Verbraucherzentrale NRW, das speziell für Jugendliche entwickelt worden ist. Das Magazin ist in verschiedene Rubriken unterteilt: - Sport + Körper: Themen sind unter anderem: Risiken einer Schönheits-OP, Tattoos und Piercings, Tattoorentfernung, der finanzielle Aufwand durch das Rauchen. - Computer + Internet: Themen sind unter anderem: Die Kosten verschiedener Online-Spiele, verschiedene Versicherungen wie Haftpflicht, Hausrat werden vorgestellt und erklärt, wichtige Tipps und Links für eine gelungene Bewerbung, wichtige Themen rund ums Studium. - Handy + Telefon: Themen sind unter anderem: Die Schuldenfallen durch das Handy insbesondere durch Klingeltöne und Logos. - Trends und Shopping: Eine Thema ist die kritische Auseinandersetzung mit der Datenspeicherung im Supermarkt durch Bonuscards etc.



Weitere Rubriken sind: Reisen + Fahren, Tier + Umwelt, TV + Musik. Zudem gibt es auf der Startseite die Rubrik "FrISChe Artikel" in der, aktuelle Themen erörtert werden. Ein Thema war vor kurzem "Datenzoff im StudiVZ". Ebenfalls über die Startseite verlinkt sind das Online-Lexikon zum Thema Verbraucherschutz "LockedUp4You" und die Option zum Anhören von Podcasts über Themen zum Verbraucherschutz. Insgesamt sind alle Artikel knapp, informativ und sehr verständlich geschrieben.

⁴<http://www.checkedforyou.de>

8.3 Besondere Bücher für kreative Kinder

von *Melina* am 22 Mai 2008

Bei diesem Podcast haben wir uns mit Antje von Stemm unterhalten. Antje von Stemm schreibt Kinderbücher, die aber auch für Erwachsene überaus unterhaltsam sind.

Antje von Stemm hat uns über die Entstehungsgeschichte und die Funktionsweise ihrer Bücher aufgeklärt. Dazu zählen Bastel-Geschichten-Bücher, Pop-Up-Bücher und Pop-Up-Bücher zum selber basteln. Immer gibt es etwas zu Basteln, selbst nachzubauen oder einfach nur zum stauen.

An diese Stelle sei erwähnt, dass manche ihrer Bücher zur Zeit ausverkauft sind, wir hoffen für uns alle, dass es sie jedoch bald wieder zu kaufen gibt.

Foto: Miriam Breig



8.4 Online Erziehungsberatung

von hannes am 18 Mai 2008

Wenn es zu Problemen und Konflikten innerhalb der Familie kommt, haben viele Menschen Hemmungen professionelle Hilfe “von Außen” aufzusuchen und anzunehmen. Auch für dieses Problem bietet das Internet eine Lösung. Die Bundekonferenz für Erziehungsberatung e.V. betreibt auf ihrer Homepage eine professionelle Erziehungs-, Familien-, und Jugendberatung, direkt übers Netz. Auf der Seite wird zwischen Beratungsangeboten für Eltern und Jugendliche unterschieden. Die Beratung erfolgt kostenlos und anonym. Es kann zwischen fünf verschiedenen Beratungsmethoden gewählt werden. Alle Methoden werden sowohl für Eltern als auch für Jugendliche angeboten. Die Beratungsmethoden sind: die Einzelberatung (vergleichbar mit Mail-Beratung), der reservierte Einzelchat, die offene Sprechstunde, der Gruppenchat oder der Themenchat, das Forum.



Nach kurzer Registrierung kann man das Angebot in Anspruch nehmen. Hierfür ist lediglich die Auswahl eines Benutzernamens und Kennworts, sowie die Angabe von Alter und Geschlecht nötig. Der Inhalt und die Dauer von Gruppen- und Einzelchats werden aus Datenschutzgründen nicht gespeichert. In Themenchats können eine begrenzte Anzahl Teilnehmer zu aktuellen Themen mit einer Fachkraft Chatten. Für alle Chats gelten gewisse Regeln. Diese sind unter anderem: Keine Beleidigungen, keine Gewaltverherrlichung bzw. sonstige Anstiftungen zu Straftaten. Somit ist die Seite eine echte Alternative für Eltern und Jugendliche zu einer direkten, persönlichen Beratung.



8.5 Geschichte lernen mit Comics

von *Friedrich* am 15 Mai 2008

Viele Kinder und Jugendliche lesen lieber Comics als normale Bücher, da diese oft anschaulicher und leichter zu verstehen sind. Die japanischen Comics (Mangas) erfreuen sich neuerdings großer Beliebtheit. Auf diese Art soll nun in einem Schulexperiment versucht werden, wie mit Comics den Schülern die Geschichte des zweiten Weltkriegs beigebracht werden kann (⁵ Artikel dazu auf Spiele-Online). Dazu wurde vom ⁶ Berliner Anne-Frank-Zentrum ein Comic entwickelt, welches sich mit der Judenverfolgung, den Konzentrationslagern und dem zweiten Weltkrieg auseinandersetzt. In der fiktiven Geschichte macht sich Esther, ein Mädchen aus Holland, auf die Suche nach der Vergangenheit ihrer Familie. Sie lebt in der heutigen Zeit und die Geschichte von damals wird in Rückblenden erzählt. Die Geschichte ist angelehnt an das Schicksal von ⁷ Anne-Frank, die damals als 15-jährige im KZ Bergen-Belsen starb, und das berühmte Tagebuch hinterließ.

Die Zeichnungen sind nicht im dafür weniger geeigneten Manga-Stil gehalten, sondern im klassischen französischen oder belgischen Stil wie es der eine oder andere von Tim und Struppi oder Yoko Tsuno kennt. Bei der Erstellung wurde über jedes einzelne Bild diskutiert und Experten der damaligen Zeit befragt. Ist die Darstellung als Comic zu fröhlich für einen solchen Sachverhalt? Wirken Personen wie Hitler oder Himmler als Zeichnungen zu freundlich? Stimmen die Farben der Häftlingskleidung mit denen von damals überein? Solche, und viele weitere Fragen, mussten geklärt und besprochen werden. Wichtig ist auch, dass der Comic trotzdem den Charme eines herkömmlichen Comics hat.

Bereits seit 2005 wird in Holland mit dem Comic "Die Entdeckung", welches die holländische Geschichte erzählt, an den Schulen experimentiert. Das Buch erfreut sich dort großer Beliebtheit und lässt darauf hoffen, dass "Die Suche" in Deutschland genauso erfolgreich wird. Interessierte können das Comic im ⁸ Anne Frank-Onlineshop erwerben.



⁵<http://www.spiegel.de/schulspiegel/wissen/0,1518,532561,00.html>

⁶<http://www.annefrank.de/aktuell/article/pilotprojekt-mit-schulen-comics-zur-vermittlung-des-20/>

⁷http://de.wikipedia.org/wiki/Anne_Frank

⁸<http://www.annefrank.de/onlineshop/>

8.6 Unser Sandmännchen

von *Friedrich* am 13 Mai 2008

Bereits seit 1959 gibt es das Sandmännchen, welches jeden Abend viele Kinder in den Schlaf begleiten soll. Erfunden wurde es von dem Regisseur, Autor, Puppen- und Szenenbildner Gerhard Behrendt. Am 22.11.1959 hatte das Sandmännchen seinen ersten Auftritt im Ostfernsehen. Das von Wolfgang Richter komponierte "Sandmann, lieber Sandmann es ist noch nicht soweit..." gab es bereits damals schon. Diese und viele weitere Informationen über das Sandmännchen gibt es unter⁹ www.sandmann.de.



Auf der sehr ausführlichen Seite findet man immer das aktuelle Fernsehprogramm aller Sendungen im "Sandmann-Programm" welches täglich um 17:55 Uhr im RBB läuft. Unter "Geschichten" findet man das Sandmannlied in verschiedenen Sprachen als Musikstück und als Text, viele weitere Lieder zum Mitsingen, und kleine Geschichten ebenfalls zum Anhören oder Lesen. Die Audio-Dateien sind sehr schön gesprochen und für jede Altersstufe geeignet.

Auch Spiele findet man auf der Seite zuhauf. Dort gibt es zum Beispiel das Knutspiel, bei dem man dem kleinen Eisbär Knut helfen muss heil durch den Zoo zu kommen, nachdem er ausgebüxt ist. ähnlich aufgebaut ist das Spiel mit Piggeldy und Frederick, bei dem man Piggeldy zurück zu Frederick bringen muss. Und es gibt auch kleine Denk- und Sportspiele. Und nicht nur das, auch Ausmalvorlagen, einen tollen Kalender zum ausdrucken und anmalen, basteln und bekleben, einfache Rezepte zum nachkochen, oder das Notenblatt zum Sandmannlied gibt es.



In der Kategorie "Seit 1959..." gibt es die sehr ausführliche Geschichte des Sandmännchens zum nachlesen und ansehen. In vielen kleinen Videos kann man dort auch die ersten Sendungen von damals bestaunen.

Viel Spaß beim reinsurfen!

⁹<http://www.sandmann.de>

8.7 Hinter der Kamerea bei GIGA-TV

von *Melina* am 08 Mai 2008

In diesem Podcast haben wir mit Michael Neudert von GIGA-TV gesprochen. Er hat uns über seine Arbeit bei Giga-TV aufgeklärt und uns auch gesagt was er von der ganzen "Gewalt in Vidoespielen"-Diskussion hält.

Zusätzlich hat er uns einen Einblick in die Philosophie und Kunst der Spieleerfindung gegeben. Erfahren sie worin der Unterschied der Spieleentwicklung bei den Europäer, Amerikaner und Japaner liegt und was das besondere an den Japanern und ihren Spielen ist.



8.8 Benjamin Blümchen und Co

von *janina* am 06 Mai 2008

Früher waren es Schallplatten, später Kassetten, CDs und nun mp3-Dateien. Damit ist ein verregneter Sonntag kein Problem mehr. Spontan können Hörbücher beispielsweise von ¹⁰ www.toni.de heruntergeladen werden und stehen in minuten-schnelle zum Anhören bereit.

Doch gibt es auch ein paar bedenkenswerte Aspekte beim Download von Mp3s. Die auf der Webseite ¹¹ www.toni.de erhältlichen Musik- und Hörspieldateien sind nicht ohne Weiteres mit jedem Mp3-Player kompatibel. Ein bekanntes Beispiel ist da der Apple iPod, der das benötigte Windows Media Audio-Dateiformat (WMA) nicht unterstützt und auch nicht das zugehörige Digital Rights Management (DRM).

Ob das Mp3-Abspielgerät also die Bedingungen erfüllt, sollte vorher in der Betriebsanleitung nachgelesen werden. Hat man sich dann entschieden, eine Audio-Datei herunterzuladen, kann diese bis zu dreimal auf CD gebrannt werden (wieder zu Beachten ist, dass dies nur mit dem Windows Media Player - ab Version 10 - möglich ist) und bis zu dreimal auf ein Mp3-Abspielgerät überspielt werden. Auf diesen Medien und auf dem Computer kann man die Dateien dann allerdings unbegrenzt oft anhören.

Die Preise auf ¹² www.toni.de sind nach eigenen Angaben günstiger als im Medien- und Buchhandel. Und wer dem toni.de-Club angehören möchte, bekommt auf fast alle Hörbücher und Musikstücke zusätzliche Rabatte. Zahlen kann man per Kreditkarte, Lastschrift oder Click & Buy. Eine Einstellung sollte sicherheitshalber noch gemacht werden, damit die Kleinen nicht ohne Kontrolle Hörbücher "kaufen": Bei jedem Kauf sollte Benutzername und Passwort zwingend neu eingegeben werden müssen.

Und dann viel Spaß beim Stöbern und Lauschen!



¹⁰<http://www.toni.de>

¹¹<http://www.toni.de>

¹²<http://www.toni.de>

Kapitel 9

April 2008

9.1 iRights - Urheberrecht in der digitalen Welt

von *Melina* am 29 April 2008

Haben sie sich schon mal gefragt ob sie zum Verbrecher werden, wenn sie für ihre beste Freundin ihre Lieblings-CD kopieren oder ihre Musiksammlung durch Radiomitschnitte erweitern? Schon öfter Zweifel gehabt, ob ein Download aus einer Tauschbörse nun legal oder illegal ist? Bei einem Referat oder einer Hausarbeit schon mal überlegt wie man richtig Zitiert und wann etwas als Plagiat gilt?



¹ iRights.info ist eine Informationswebsite die in lockerem Ton zu allen relevanten Themen des Urheberrechts informiert, sei es kopieren, mitschneiden oder selber produzieren, am Ende ist man auf jeden fall schlauer. Denn wer von uns blickt im ersten und zweiten Novellierungskörbchen der Gesetzgeber noch durch oder hat Ahnung ob die Lobbyverbände der Unterhaltungsindustrie mit Ihren Kampagnen über Haftstrafen und Handschellen so ganz bei der Wahrheit bleiben?

Heutzutage ist es mit Musik, Film, Software und dem digitalen Rechtemanagement etwas schwer den Überblick zu behalten, besuchen sie die Seite, es wird sich bestimmt lohnen.

Die Redakteure der Website geben zwar keine Garantie für die vollständige Richtigkeit oder ein bestehen ihrer Aussagen vor Gericht, und dennoch muss gesagt werden, hier gibt es nur wirklich vernünftig recherchierte Informationen die jeder ohne Jura-Studium verstehen und es wird einem klar, dass sogar Juristen in diesem Dickicht nicht immer einer Meinung sind.

¹<http://www.iriights.info/>

9.2 Spickmich -Lehrerbewertung in Netz-

von hannes am 25 April 2008

Schüler, die keine Möglichkeit und kein Publikum haben, ihre Lehrer zu bewerten und zu kritisieren waren gestern.² Spickmich.de ist eine Mischung aus Social Network und einer Plattform zur Benotung von Lehrern und Schulen. Wie bei anderen Social Networks kann der User verschiedenen Clubs beitreten, neue Kontakte knüpfen, alte Kontakte pflegen und Nachrichten austauschen. Allerdings ist der eigentliche Sinn von³ Spickmich.de die Benotung der eigenen Lehrer und Schule.



Bewertungskriterien für die Schule sind Qualität der Lehrer, technische Ausstattung, Sportmöglichkeiten oder die Stimmung unter den Mitschülern. Anhand dieser Kriterien wird die Note der Schule ermittelt. Lehrer werden nach Kategorien wie: Guter Unterricht, Kompetenz und Auftreten bewertet. Auf spickmich.de wird nach den selben Methoden und Maßstäben wie in der Schule vor gegangen. D.h. die Bewertungen werden nach Schulnoten, von eins bis sechs erteilt. Aus allen Bewertungen wird anschließend der Durchschnitt errechnet, sowie eine Tendenz in Form eines Trendbarometers gegeben. Eine witzige Kategorie sind die "Lehrer Zitate". Hier finden sich lustige äusserungen der Lehrkräfte. Eine kleine Kostprobe: "Ein Lehrer muss nicht alles wissen, aber er soll wissen wo er alles nachschlagen kann." Im "SpickmichTV" kann man sich Videos über sinnlose Aktivitäten im Schulalltag anschauen.

Manch einem Lehrer mag spickmich.de ein Dorn im Auge sein, da er sich ungerecht bewertet, oder sich in seiner Persönlichkeit verletzt fühlt. Das Kölner Landgericht hat jedoch festgestellt, dass solange keine Beleidigungen geäußert werden, es sich im Rahmen der Meinungsfreiheit befindet.

²<http://www.spickmich.de>

³<http://www.spickmich.de>

9.3 English for Little Learners

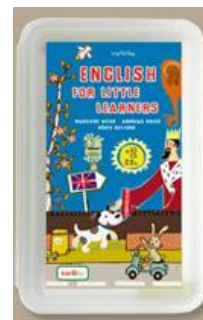
von *Melina* am 25 April 2008

Hier steht der spielerische Einstieg in die Englische Sprache eindeutig im Vordergrund. Zugegeben, so viel gibt es nicht zu lernen, was es aber zu lernen gibt, macht Spass und ist wirklich sinnvoll durchdacht.

Das Set "English for Little Learners" der Autoren Madelein Weiss, Andreas Kress und Dörte Gutjons besteht aus 2 Mini-CDs, 13 Lernkarten, 2 Leporellos, 2 Informationskarten und einer IntelliBox.

Was hat man sich nun darunter vorzustellen?

Die IntelliBox kann man sich wie eine Klickbox oder Lunchbox vorstellen, in der man seinen Kindern das Essen mit in den Kindergarten gibt. In dieser Verpackung sind die beiden Mini-CDs bestens vor dem zerkratzen geschützt und auch die Karten und Leporellos haben locker darin Platz.



Doch kommen wir zum eigentlichen Inhalt: Auf CD 1 findet sich ein Hörspiel mit Musik, das von Luc und Lili und ihrer Urlaubsreise nach England handelt. Passend dazu finden sich auf den 13 Lernkarten ansprechende Illustrationen und die wichtigsten englischen Wörter. Behandelt werden dabei zum Beispiel die Themen Kleidung, Verkehrsmittel, Familie und Wetter. Auf CD2 kann man sich die Wörter der Lernkarten noch einmal genauer in "Luc and Lili's Word" Coach anhören. Des Weiteren finden sich noch 3 Texte auf CD2 die begleitend zu den Leporellos passen. Hier lernt man mit der Geschichte "Happy The Dog" Emotionen und mit dem Text "I Can Draw A Monster With ...;" verschiedene Körperteile kennen. Der letzte mit Musik hinterlegte Text "Let's be quiet und listen" ist ein Such- und Mitratespiel bei dem man Geräusche nachmachen kann und die entsprechenden Bilder auf dem Leporello suchen kann.

Gedacht ist das Set für Kinder ab 5 Jahren, ein wenig Lust an Englisch sollte man jedoch mitbringen. Die englische Aussprache ist perfekt und sehr gut verständlich, könnte daran liegen, dass die Muttersprache von Madeleine Weiss Englisch ist und die beiden anderen Autoren Englisch-Lehrer sind. Ein kleines Manko am Ende ist noch anzumerken: Die Intellibox bietet sich perfekt für unterwegs an und übersteht auch mal unbeschadet einen Regenguss bzw. die Aufbewahrung im durchnässten Rucksack, aber einige CD-Spieler im Auto nehmen leider keine Mini-CDs an - vor dem einschieben also bitte überprüfen.

Produktinformationen: English for Little Learners Autoren: Madeleine Weiss, Andreas Kresse und Dörte Gutjons Verlag: ⁴ 104Verlag, Hamburg ISBN: 978-3-9809941-2-5 Preis: 14,80 EUR

⁴<http://www.104-verlag.de/index.htm>

9.4 Das sichere Kind

von *janina* am 21 April 2008

Eltern werden ist nicht einfach. Man muss einiges beachten, damit sich das Kind im Haushalt nicht verletzt. Und was ist eigentlich mit der Versicherung? Welche Änderungen gibt es hier? Und ab wieviel Jahren haftet das Kind selbst für Schäden? Diese und viele weitere Fragen hilft der Elternratgeber auf der Webseite ⁵ www.das-sichere-kind.de zu beantworten.

In der Rubrik "Versicherung und Recht" werden Paragraphen und Verordnungen zusammenfassend beschrieben und beispielsweise auch die Aufsichtspflicht näher erläutert. Das vollständige Infomaterial zur Rechtslage in diversen Situationen gibt's auch zum Herunterladen und auf weitere Informationsquellen wird verwiesen.

Bei den "Quicktipps" finden sich zu jedem Alter des Kindes eine Liste von Ratschlägen für mehr Sicherheit im Haushalt. Zum Beispiel: * "Entfernen Sie Stolperfallen wie Kabel und rutschende Teppiche." (Quicktipps 1-2 Jahre) * "Räumen Sie Werkzeuge und elektrische Geräte wie Sägen und Bohrmaschinen nach Gebrauch weg." (Quicktipps 6-12 Jahre)

Diese Quicktipps finden sich in anderen Rubriken wieder und werden dort ausführlich erklärt.

Herausgeber dieser Webseite ist der GDV, der Gesamtverband Deutscher Versicherer, der auch weitere Internetangebote bereitstellt. Wie die Initiative ⁶ "Don't drug and drive" für Jugendliche und zur spielerischen Entdeckung von Gefahrensituationen direkt für Kinder kümmern sich die ⁷ Ampelinis (Kinder ab 3 Jahre).



⁵<http://www.das-sichere-kind.de>

⁶<http://www.dont-drug-and-drive.de/>

⁷<http://www.ampelini.de>

9.5 Die Ampelinis - drei Freunde für mehr Sicherheit

von *janina* am 14 April 2008

Das sind Rocco, Gina und Grecco, die Ampelinis:

Sie sind drei Freunde, die Kindern im Kindergartenalter - also Kindern ab drei Jahren - auf spielerische Weise sicheres Verhalten im Alltag näher bringen möchten. Dazu werden Anweisungen für kleine Spielchen und Erklärungen über die richtige Handlungsweise in gefährlichen Situationen in akustischer Form gegeben. Das heißt, die Webseite ist ohne lesen zu können bedienbar. Zu finden sind die Ampelinis unter ⁸ www.ampelinis.de. Am Besten sollten sich Eltern gemeinsam mit ihren Kindern die Webseite anschauen und die Welt der Ampelinis erkunden.



So kommt man dann ins Freibad und lernt, dass man auf dem rutschig-nassen Fliesenboden nicht rennen darf oder nicht unter dem Springturm schwimmen sollte. In einer Art Fehlerbild werden solche Szenarios dargestellt und die Kinder sollen alle 8 gefährliche Situationen entdecken. Begründungen, warum dies alles gefährlich ist und wie man sich richtig verhält, werden dann von den Ampelinis geliefert. Der Umgang mit der Computermouse wird auch geübt, wenn am Strand jedes Kind zuerst etwas Sonnencreme bekommt und dann die Sonnenschirme der Kinder am Badestrand aufgemacht werden sollen, sodass diese keinen Sonnenbrand bekommen.

Der Weg führt auch durch den Park, an der Schule vorbei, zur Feuerwehr und in den Wald. Überall gibt es viel zu entdecken und zu lernen. Der Besuch auf der Webseite macht richtig viel Spaß.

Die ⁹ Ampelinis sind eine Aktion des Gesamtverbandes der Deutschen Versicherungswirtschaft (GDV). Für interessierte Eltern lohnt sich zusätzlich ein Blick auf die Seite ¹⁰ www.das-sichere-kind.de, ebenfalls von der GDV.



⁸<http://www.ampelinis.de>

⁹<http://www.ampelinis.de>

¹⁰<http://www.das-sichere-kind.de>

9.6 Pass auf, mach mit! Geschichten und Lieder für Kinder

von *Melina* am 07 April 2008

Für diesen Podcast haben wir mit Burkhard Metzger gesprochen. Hauptberuflich ist er Polizeidirektor in der Abteilung Innere Sicherheit im Staatsministerium Stuttgart. Nebenbei schreibt er Kinderbücher, textet Kinderlieder und hat auch schon einen Film gedreht.

In seinen Werken geht es um die Polizei, die Feuerwehr oder die Rettung. Schwer war es für Herrn Metzger einen entsprechenden Verlag zu finden, so wurde kurzerhand entschieden, zusammen mit einem Musiker, einen Verlag zu Gründen, um die Bücher und CDs zu vermarkten.



9.7 Fernsehfiguren zum Ausmalen

von *Friedrich* am 04 April 2008

Wer kennt es nicht mehr, das gute, alte Malbuch? Schwarze Konturen zum Ausmalen sind für alle Kinder ein großer Spaß. Davon gibt es auch im Internet einige, und das Beste daran ist, die kosten nicht einmal etwas. So auch auf der ¹¹ Kinderseite

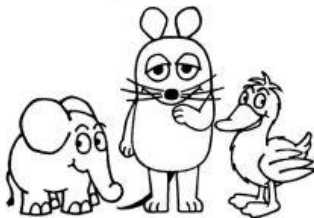
DasErste.de®

von der ¹² ARD.

Aber dort gibt es nicht nur irgendwelche beliebigen Motive, nein es sind die Figuren aus der Sendung mit der Maus, der Sesamstraße oder auch der kleine Kobold von Meister Eder. Auf der Seite klickt man unter dem Buch auf den "blättern"-Link und kommt so zu den Motiven. Um diese auch mit richtigen Buntstiften bemalen zu können benötigt man einen Drucker. Unter jedem Motiv ist ein Link zu einem Adobe PDF Dokument, welches man ausdrucken kann. Um diese Dateien öffnen zu können, benötigt man den Adobe Acrobat Reader, welchen man ¹³ hier kostenlos downloaden kann.

Bei den Motiven gibt es: Ernie und Bert von der Sesamstraße Das Krümelmonster Oscar Pumuckl Die Maus... ..und den Elefanten Und viele mehr

Die Motive sind sehr einfach gehalten und die Dateien für den Ausdruck in relativ guter Qualität. Sie sind geeignet für Kinder ab einem Alter, in dem sie mit Stiften umgehen können. Und wer weiß, vielleicht ist ja die Maus demnächst Grün und ihr Elefant Rosa. Viel Spaß damit!



¹¹<http://www.daserste.de/checkeins/malbuch.asp>

¹²<http://www.daserste.de>

¹³<http://www.adobe.de/products/acrobat/download/readstep.html>

Kapitel 10

März 2008

10.1 Ubongo - verrückt und zugelegt

von *janina* am 31 März 2008

Ubongo ist ein rasantes Legespiel, das Spaß für Jung und Alt garantiert.

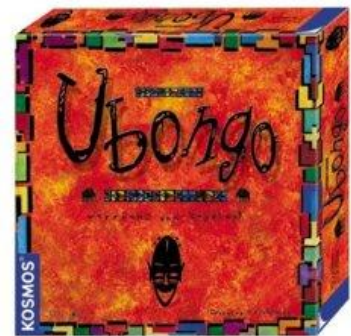
Packt man das Spielmaterial aus, erinnert es zunächst an Tetris. Und auch im Spielverlauf hat es noch einige Ähnlichkeiten zum altbekannten GameBoy-Klassiker von Nintendo. Der Spielverlauf: Das Spielfeld setzt sich aus 6 Spalten zusammen, deren einzelne Felder mit bunten Edelsteinen belegt sind. ... Jeder der 2 bis 4 Spieler bekommt eine Legetafel und 12 Legeteile in tetrisähnlichen Formen. Das Ziel jeder Spielrunde ist es, die Figuren auf den Legetafeln mit drei (oder vier - denn es gibt zwei Schwierigkeitsstufen) Legeteilen vollständig zu belegen. Welche Legeteile hierfür verwendet werden dürfen entscheidet sich durch den Würfel.

Ist der Würfel gefallen, wird die Sanduhr gedreht und es bleiben allen Spielern ca. 45 Sekunden, ihre Legetafeln zu füllen.

Hat der erste Spieler seine Legetafel vollständig belegt, ruft er laut "Ubongo". Anschließend darf er mit seiner Spielfigur die Spalten mit bis zu drei Schritten wechseln. Und sich im nächsten Schritt die vordersten zwei Edelsteine aus der neuen Spalte nehmen. Dies muss geschehen sein, bevor die Sanduhr abgelaufen ist. Gelingt es einem weiteren Spieler, innerhalb der Zeit seine Teile auf der Tafel unterzubringen, darf dieser zwei Schritte wandern und sich in dieser Spalte ebenfalls zwei Edelsteine nehmen. Der dritte darf einen Schritt gehen, der vierte keinen mehr, darf sich aber wie die anderen auch, zwei Edelsteine nehmen.

Sind alle Legekarten schon einmal benutzt, ist das Spiel zu Ende. Gewonnen hat der, der die meisten Edelsteine einer Farbe gesammelt hat. Ein Spiel dauert ca. 20 Minuten und ist ein sehr netter Zeitvertreib für zwischendurch.

Für Interessierte: Ubongo für Kinder ab 8 Jahren, 2-4 Spieler erschienen im KOSMOS-Verlag, ca. 20€



10.2 Instant Messaging auf der ganzen Welt

von Friedrich am 27 März 2008

Für Leute, die gerne Instant Messenger benutzen, ist es oft schwierig, wenn Sie nicht am eigenen Rechner sitzen. Im Internetcafe beispielsweise darf man keine eigenen Programme installieren, möchte aber trotzdem chatten.

Hierfür bietet ¹ Meboo.com eine interessante Alternative. Auf dieser Seite (JavaScript muss aktiviert sein) kann man direkt im Browser sechs verschiedene Instant Messaging-Protokolle benutzen. Darunter sind die bekanntesten wie aim, yahoo!, google talk, msn, icq und jabber. Man gibt einfach beim entsprechenden Protokoll seine Zugangsdaten ein und schon kann es losgehen.

Die Oberfläche, die Meboo bietet, ist nicht ganz so umfangreich wie ein eigenständiger Client, kann aber doch mit ausreichend vielen Besonderheiten aufwarten. Dazu gehören die Einstellung von Geräuschen, verschiedene Designs und grafische Smilies. Wer Mozilla Firefox benutzt, für den gibt es sogar noch ein Plugin, welches einen über ein Popup auf neue Ereignisse im Instant Messenger hinweist.

Auch bei Meboo.com direkt kann man sich einen Account erstellen. Dieser beinhaltet dann auch die Möglichkeit Daten mit seinem Chatpartner auszutauschen oder größere Chaträume für mehr als zwei Personen zu erstellen. Ebenfalls kann man sich auch eine eigene kleine Informationsseite erstellen, auf die andere Benutzer während des Chattens zugreifen können.



¹<http://www.meebo.com/index-de.html>

10.3 Süßigkeiten selbstgemacht

von *janina* am 20 März 2008

Die Experimentierkästen des KOSMOS Verlags sind seit vielen Jahren bekannt und beliebt. Die Palette reicht von Kristallzüchtung über Elektronik-Versuche, Chemielabore, Alarmanlagen, Magnetexperimente bis zu einer eigenen kleinen Zuckerfabrik.

Das Konditorenset "Süßigkeiten selber machen" vertreibt Langeweile a la Sendung mit der Maus.

Kinder können damit das Herstellen von Gummibärchen oder Schokopralinen lernen. Aber nicht nur das, auch für Marshmallows, Bonbons und Lollis sind die passenden "geheimen Rezepturen" enthalten und damit ist für jedes Schleckermäulchen etwas dabei. Darüber hinaus wird auch ein Blick in die industrielle Süßigkeitenfertigung geworfen sowie einige Tricks der Hersteller beschrieben.

Das Set beinhaltet: Ein Zuckerthermometer, Pralinen- und Modellierbesteck, Formen für Schokoladeneier, Schokoladenfiguren, Fruchtgummis, Metallausstechformen, buntes Verpackungsmaterial, und natürlich das Anleitungsheft. Die frischen Zutaten müssen allerdings noch selbst eingekauft werden.

Die nächsten Geburtstags-, Weihnachts- und Ostergeschenke stehen schon fest: Ab jetzt gibts selbstgemachte Süßigkeiten.



10.4 Oma und Frieder

von *janina* am 18 März 2008

Frieder ist 5 Jahre alt und seine liebste Gefährtin ist seine Oma. Mit ihr kann man alles machen, für alles ist sie zu haben. Angefangen mit einem "Nickpick", wie die Oma sagt, bei strömendem Regen im Straßenbahn-Wartehäuschen bis hin zu einem Telefonat von einer Banane über die Wollschnur zum Wollknäuel.

Nicht immer läuft alles nach Frieders Pfeife, was ihm überhaupt nicht gefällt, und er stellt so manches an, damit die Oma ihren Sonntag-Mittag-Schlaf aufgibt oder auch ihr Stricken.

Frieder ist ein ganz schöner Rotzbub und genau deshalb muss er noch einiges lernen. Aber seine Oma zeigt ihm schon wo's langgeht, und das auf ihre Weise.

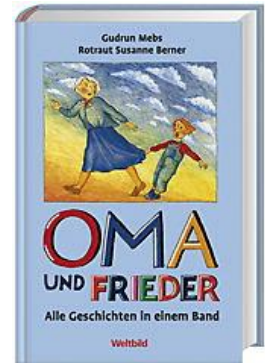
Es wird nicht durchs Schlüsselloch geguckt und man macht keine Scherze über Behinderte. Mal etwas ruppig und grob geht die Oma mit ihrem Enkel um, doch sie ist immer für Frieder da, wenn's ihm schlecht geht. Sie hat immer Überraschungen auf Lager und die genau im richtigen Moment.

"Frieder und Oma" eignet sich gut zum Vorlesen oder als Einstiegslektüre für Kinder im Grundschulalter.

Ein kleiner Junge hat mir dieses Buch empfohlen und ausgeliehen. Die 352 Seiten hat er morgens vor der Schule verschlungen wenn Mama und Papa noch im Bett lagen und schliefen. Schon beim Frühstück gab's dann immer etwas zu erzählen.

Vielen Dank Kevin, auch mir hat das Buch sehr gut gefallen.

Oma und Frieder - Alle Geschichten in einem Band, von Gudrun Mebs und Rotraut Susanne Berner, erschienen im Weltbild-Verlag, ca. 10€



10.5 Listen to our future

von hannes am 14 März 2008

Besonders für Kinder mag klassische Musik sehr ernst und schwierig erscheinen. Dass dies nicht so sein muss, will die Seite ² “Listen to our future” zeigen. Diese Seite ist die Homepage der Deutschen Staatsphilharmonie Rheinland Pfalz. Sie soll Kinder für klassische Musik begeistern und zeigen, dass hinter klassischer Musik auch Leichtigkeit und Frohsinn stecken kann. Die Seite ist sehr ansprechend gestaltet, und die Audio Erklärungen sind für Kinder sehr verständlich. Während man auf der Seite surft, ist klassische Musik angenehm im Hintergrund zu hören. Insgesamt ist die Seite in vier Hauptkategorien: Entdecken, Mitmachen, Spielen und Schreibt uns gegliedert. Hinter den einzelnen Kategorien verbirgt sich folgendes:



Hinter den einzelnen Kategorien verbirgt sich folgendes:

Entdecken: Diese Kategorie eignet sich besonders gut dafür, um Kindern die sonnigen Seiten der klassischen Musik zu zeigen. So kann man die Philharmonie in einem virtuellen Rundgang der von der Cafeteria, dem Konzertsaal bis zum Chefdirigent persönlich geht, kennen lernen. Die jeweiligen Stationen des Rundgangs sind mit Bildern und Audio hinterlegt. Zudem kann man ein “richtiges” Orchester entdecken, indem man auf der Seite sämtliche Instrumente der Reihe nach “durch hört”. Auch die Struktur einer Philharmonie wird verständlich erklärt. In der Rubrik “Instrument des Monats” findet man ein Instrumenten Lexikon. Jeweils ein Instrument wird ausführlich beschrieben.

Mitmachen: In dieser Rubrik wird man zum Mitmachen aufgefordert. Die Philharmonie bietet sogar Besuche in Schulklassen an, zu denen sie ihre Instrumente mitbringen. Es besteht auch die Möglichkeit, als Schulklasse, Verein bzw. sonstige Gruppe die Philharmonie zu besuchen und eine Führung durch die Philharmonie zu bekommen. Dabei darf man sogar einige Instrumente ausprobieren. Die Philharmonie veranstaltet spezielle Konzerte für Kinder und Jugendliche. Das Programm und die Termine dieser Konzerte kann der Rubrik “Mitmachen” entnommen werden.

Spielen: Hier gibt es mehrere kleine Spiele. **Instrumente Raten:** Hier kann man Zeigen welche Instrumente man aus dem Orchester erkennt. **Instrumenten paare Raten:** Ein Memorie mit Instrumenten. **Geräusche Raten:** Man muss erraten mit welchem Instrument ein Geräusch erzeugt wurde.

Schreibt uns: In der Kategorie “schreibt uns” findet man ein Gästebuch, Kartenpreise, Adressen und Links. Auch diese Seite wird wieder durch Sprache und Töne begleitet.

²<http://www.listen-to-our-future.de/>

10.6 Jugendschutz-Trainer

von *janina* am 08 März 2008

Medienmami berichtete bereits mehrmals über den Jugendschutz im Internet (zum Beispiel ³ hier oder ⁴ hier), doch wie gut kennen Sie sich im Jugendschutzrecht wirklich aus?

Auf der Internet-Seite der ⁵ Polizeilichen Kriminalprävention der Länder und des Bundes gibt es unter anderen sehr hilfreichen Informationen auch einen Link zum ⁶ Jugendschutztrainer. Hier kann im “unbestechlichen Fitness-Test“ das eigene Wissen in puncto Jugendschutzrecht geprüft werden.

Der Test läuft folgendermaßen ab: Der Prüfling muss Multiple-Choice-Fragen über häufig auftretende Situationen beantworten und bekommt bei richtiger Antwort eine Erläuterung dieser mit dem entsprechenden Paragraphen aus dem Jugendschutzgesetz. Falsch beantwortete Fragen kommen zurück in den Fragenpool und können so später noch einmal in Angriff genommen werden.

Wer sich in einem der Gebiete

Allgemeines und gesetzliche Grundlagen Jugendschutz in der Öffentlichkeit oder Jugendschutz in den Medien

noch nicht fit genug fühlt, kann Teilprüfungen absolvieren und so sein Wissen ausbauen.

Und jetzt sind Sie an der Reihe:

Volker (16 Jahre) geht an den Zeitungsstand und kauft sich für den Rest seines Taschengeldes Rubbellose. A Rubbellose ja, aber Lotto nein. B Es handelt sich um kein öffentliches Glücksspiel. C Alle Spiele mit Gewinnmöglichkeit sind nicht erlaubt.

Oder machen Sie gleich den vollständigen ⁷ Test.



³<http://medienmami.uni-ulm.de/2007/07/13/jugendschutznet-jahresbericht-2006/>

⁴<http://medienmami.uni-ulm.de/2004/07/04/jugendschutz-im-internet/>

⁵<http://www.polizei-beratung.de>

⁶<http://www.jugendschutztrainer.polizei-beratung.de/>

⁷<http://www.jugendschutztrainer.polizei-beratung.de/>

10.7 Br-Kinderinsel - Spielen und Werkeln

von Friedrich am 03 März 2008

In der oft sehr trüben Frühjahrszeit sind die Dinge, die man im Freien machen kann teilweise sehr eingeschränkt. Doch was soll man den ganzen Tag im Haus nur tun? Hierfür hat die ⁸ BR-Kinderinsel-Unterseite "Spielen und Werkeln" eine gelungene Abwechslung parat. Auf dieser Seite finden Kinder ab fünf sehr viele spannende Spiele, Rätsel, Bastelideen und Rezepte. Die Seite wird vom ⁹ Bayrischen Rundfunk betreut und gepflegt.

Bei den Spielen gibt es beispielsweise ein Tetris mit Kokosnüssen, ein Tierstimmenratespiel, Bilderrätsel und Denksportaufgaben. Eines davon ist ein Memory mit 16 Feldern, bei dem man immer die passenden Paare finden muss. Eine gar nicht so einfache Herausforderung - und um ehrlich zu sein, nicht nur Kindern macht das Spaß. Des Weiteren gibt es verschiedene Puzzlespiele, bei denen man den Schwierigkeitsgrad auch selbst bestimmen kann. Dies empfiehlt sich gerade bei jüngeren, da sonst schon leicht Frust aufkommen kann.

Auf der Rätselseite gibt es ein Gewinnspiel, bei dem es häufig attraktive Preise zu gewinnen gibt.

Die Bastelseite bietet sehr viele Bastelideen, die oft mit herkömmlichen Haushaltsgegenständen durchgeführt werden können. Da gibt es beispielsweise den ¹⁰ Dosengrill (Vorsicht mit dem Feuer), ¹¹ die Geistertrick-Streichholzschachtel, den selbstgebauten ¹² Kompass und noch vieles mehr.

Auch bei den Rezepten findet sich eine ähnlich große Auswahl. Viele davon sind auch sehr einfach gehalten und sollten eigentlich fast jedem gelingen (am besten ist es natürlich wenn man einen Erwachsenen als Hilfe hat). Wenn Ihr wissen wollt, was ein ¹³ Eierschlurf, oder ein ¹⁴ Funky Flip ist, dann surft vorbei auf der ¹⁵ BR-Kinderinsel.



⁸<http://www.br-online.de/kinder/index2.shtml>

⁹<http://www.br-online.de/>

¹⁰<http://www.br-online.de/kinder/spielen-werkeln/basteln/2003/00201/>

¹¹<http://www.br-online.de/kinder/spielen-werkeln/basteln/2003/00301/>

¹²<http://www.br-online.de/kinder/spielen-werkeln/basteln/2007/01934/>

¹³<http://www.br-online.de/kinder/spielen-werkeln/rezepte/2006/01661/>

¹⁴<http://www.br-online.de/kinder/spielen-werkeln/rezepte/2006/01599/>

¹⁵<http://www.br-online.de/kinder/index2.shtml>

Kapitel 11

Februar 2008

11.1 Mr. Men and Little Miss

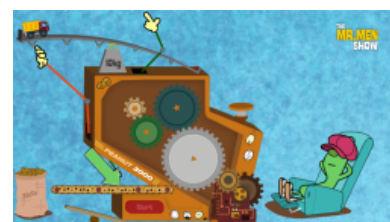
von *janina* am 28 Februar 2008

In den Achzigern kamen die Bücher von Roger Hargreaves auf den Markt. Auch wenn diese Bilderbücher im Taschenformat mit “Unserem Herrn Killekille“, “Unserem Herrn Glückliche“, “Unserem Herrn Griesgram“ und weiteren Freunden heute vielleicht vielen Eltern nicht mehr bekannt sind, sind sie es auf jeden Fall Wert, wieder entdeckt zu werden.

“Unsere Damen und Herren“ haben jeder für sich einen ganz besonderen Charakter und das entsprechende Aussehen, wie man schon am Namen leicht erkennen kann.

Die Bücher findet man leider kaum noch, doch zum Glück gibt es die offizielle Mr. Men and Little Miss Webseite. Zu finden ist diese unter ¹ <http://www.mrmen.com/uk/>. Zu jedem der 25 Charaktere gibt es ein kleines Spiel, eine Zeichnung zum Ausmalen, ein Desktop-Hintergrundbild und in Kürze auch ein kleines Video.

Da die Seite in englischer Sprache ist, muss etwas Neugier mitgebracht werden. Doch durch das spielerische Herumstöbern bekommt man schnell mit, was zu tun ist und lernt dabei auch noch Englisch. Die einfachen Aussagen von “Unserem Herrn Glückliche“ und Co bekommt man sowohl zu hören als auch zu lesen. Geeignet für Grundschulkinder mit Fremdspracheninteresse.



¹<http://www.mrmen.com/uk/>

11.2 Webseiten übersetzen lassen

von *Friedrich* am 24 Februar 2008

Im Internet gibt es viele Möglichkeiten, sich eine Seite in eine andere Sprache übersetzen zu lassen. Eine davon ist ² Lingro. Hier wird einfach die zu übersetzende Seite im oberen Formularfeld (unter 1.) eingetragen und die zu übersetzende Sprache gewählt. Danach kann man auf der Seite Worte, die man nicht versteht anklicken und bekommt eine passende Übersetzung präsentiert. Dabei können nicht nur einzelne Worte übersetzt werden, sondern auch ganze Textpassagen. Es besteht weiterhin die Möglichkeit, die Wörter in eine private Wortliste einzutragen und diese so besser zu lernen. Dazu gibt es auch noch ein ³ Spiel, welches die Wörter in eine Art Karteikasten aufbereitet und so den Benutzer abfragen kann. Sollte einem einmal eine Definition nicht so gut gefallen, besteht die Möglichkeit diese zu ändern oder zu erweitern.

Mit dem ⁴ Direktübersetzungsprogramm kann man Wörter direkt bei der Eingabe übersetzen lassen. Dabei kann ebenfalls gewählt werden, von welcher Sprache in welche übersetzt werden soll. Wählt man dabei beispielweise von Deutsch nach Deutsch, so bekommt man Erklärungen zum Wortstamm oder Synonyme genannt. Verfügbare Sprachen sind: Englisch, Spanisch, Französisch, Deutsch, Italienisch und Polnisch. Das Angebot soll jedoch langsam mit Hilfe der Benutzer immer erweitert werden.

Meiner Meinung nach ist Lingro eine gute Alternative zu den anderen Übersetzungsprogrammen mit hilfreichen Erweiterungen. Die Benutzung ist kostenlos und die verfügbaren Sprachen sind ausreichend.



²<http://lingro.com/>

³<http://lingro.com/tools/games>

⁴<http://lingro.com/dictionary/>

11.3 www.kikuma.de

von *janina* am 16 Februar 2008

KI-KU-MA, das klingt schon wieder nach irgendeiner Abkürzung. Doch was bedeutet sie hier? Wir sind bei der Medienmami, also könnte das KI ja schon mal für Kinder stehen. Das ist richtig! Und das KU? Kuchen, Kuh, kurios, Kunst, Kultur. KU steht für Kultur und MA für Magazin.

KIKUMA ist ein neues Kinder-Kultur-Magazin, das sowohl im Zeitschriftenhandel, als Beilage in Zeitungen wie beispielsweise "DIE ZEIT", "Der Tagesspiegel", "Westdeutsche Allgemeine Zeitung", als auch im Internet vertreten ist.



Auf ca. 20 Seiten wird Kindern und Eltern gezeigt, dass Kunst nicht elitär, langweilig oder nur etwas für Erwachsene ist. Es werden neue Bücher und CDs vorgestellt und interessante Dinge à la Sendung mit der Maus erklärt. Wie zum Beispiel "Warum klingt die Flöte?" oder "Warum klatscht keiner in der Kirche?". Und natürlich werden Einblicke in Kunst und Kultur gegeben: Was hebt einen "Miro" von einem Dreijährigen ab, der wild Kleckse auf ein Papier verteilt? Wann ist Kunst Kunst? Und wenn man mit einem Kaugummi spielt? Ist das dann Kaugummikunst? Nach der "DOCUMENTA 12" kann man diese Frage wohl mit einem klaren "JA!" beantworten. Weitere Artikel handeln vom Römischen Reich und Mozart. Wer jetzt schon aufmerksam geworden ist, kann sich gleich auf der Webseite ⁵ www.kikuma.de umschaun.

Die einzelnen Artikel sind verständlich erklärt und falls doch Wörter dabei sind, die im Wortschatz der Kinder oder eben auch im eigenen nicht auftauchen, gibt es auf der Webseite ein Wörterbuch, in dem Fachbegriffe und schwierige Wörter genaustens erklärt werden, so dass die Kinder zu reinen Kunstexperten werden.

Und wer nun Lust auf Kunst und Kultur hat, kann sich über die ⁶ Veranstaltungstipps in seiner Stadt informieren. Vielleicht gibt es ja gerade einen Workshop oder eine lohnende Ausstellung.

⁵<http://www.kikuma.de>

⁶<http://kikuma.de/mainnavigation/kikuka/>

11.4 Gcompris

von hannes am 10 Februar 2008

Gcompris ist ein Lernspiel für Kinder im Alter von 2 bis 10 Jahren. Es enthält Spiele mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Dies fängt bei Spielen, die zum Erlernen des Umgangs mit der Maus und des Keyboards dienen an und geht bis zu schwierigeren Schachübungen. Auf den ersten Blick sieht die Software sehr kindgerecht aus. Beschäftigt man sich jedoch mit der Software, wird deutlich, dass das Höchstalter von 10 Jahren passend festgelegt ist. Die Software ist in acht Bereiche gegliedert:



1. Entdecke den Computer: Hier geht es um den Umgang mit Maus und Keyboard
2. Farben, Töne und Gedächtnis: In diesem Bereich kann man z.B. ein Labyrinth durchlaufen oder etwas über Geografie lernen.
3. Spieltafeln: In dieser Rubrik befinden sich verschiedene Unterhaltungsspiele, wie z.B. Elfmeter schießen.
4. Erlebnis und Aktivitäten: Mit dem Computer können auf eine spielerische Art physikalische Vorgänge begriffen werden.
5. Mathematik: Dieser Bereich ist für einfache Rechenspiele
- 6 Puzzles: Hier können verschiedenartige Puzzles am Computer gemacht werden.
- 7 Lese- tafeln: Diese Rubrik ist für Leseübungen reserviert.
- 8 Strategie: Hier können Strategien für Spiele wie Schach oder die Türme von Hanoi trainiert werden.

Mit diesen acht Bereichen ist ein breites Angebot für nahezu jede Aufgabe vorhanden. So wird das Lesen der Uhr beigebracht, das kleine und große „Einmal-eins“ und das Benennen von Farben. Zudem können auch schwierigere Aufgaben wie der Umgang mit Geld oder die Grundlagen der Elektrizität verstanden werden.



Die Spiele sind größtenteils selbsterklärend oder werden durch eine Sprachausgabe erklärt. Bei manchen Spielen ist jedoch ein Blick in die Hilfe notwendig da die Bedienung oder die Aufgabe nicht immer sofort verständlich ist. Die Bedienung der Spiele erfolgt mit der Maus oder der Tastatur.

Die Software besitzt ein Administrationsprogramm mit dem man Klassen und Schüler verwalten kann. So kann man zum Beispiel nur Aufgaben für 2-6 jährige freigeben.

Da es unter Unixsystemen eingesetzt wird kann man die Zeit, die ein Kind täglich übt bzw. spielt einfach beschränken bzw. kontrollieren. Die Software kann in einem "kiosk mode" gestartet werden, so dass sie nur mit bestimmten Rechten geschlossen werden kann und Kinder somit keinen Zugriff auf das System haben.



Da der Autor der Software gegen eine Monopolstellung Microsofts ist, wird für Windows lediglich eine kostenlose Demoversion angeboten, die nur 20 der 100 Aufgaben beinhaltet. Die Vollversion kostet 20€, inklusive 2 Jahre lang Updates. Für andere Betriebssysteme ist die Software frei. Der Download ist je nach System ca. 100mb groß, und unter ⁷ gcompris.net zu finden.

Minimal configuration Processor : Pentium 2 166Mhz Memory (RAM) : 48 Mega Bytes Operating system : GNU/Linux, BSD, MacOSX, Windows Video : A 3D card is NOT required.

⁷<http://www.gcompris.net/>

11.5 Kinder und Roboter

von *Friedrich* am 04 Februar 2008

Wer hat sich als kleines Kind nicht auch einen Roboter gewünscht der mit einem spricht und einem die Hausaufgaben erledigt? Ganz so weit ist die Forschung leider noch nicht, jedoch gibt es bereits so komplexe Roboter, dass sich auch Kleinkinder mit ihnen anfreunden. Normalerweise verlieren diese bereits nach kurzer Zeit das Interesse.⁸ Heise/Telepolis berichtet über eine Studie der University of California in San Diego. Hierbei wurde der von Sony nicht mehr weiterentwickelte "soziale" Roboter QRIO (Quest for cuRIOsity - was soviel heißt wie "Die Suche nach Merkwürdigkeiten") verwendet. Dieser etwa 50 Zentimeter große Roboter kann Sprechen, erkennt Gesichter und Stimmen und kann sich deren Vorlieben merken. Des Weiteren kann er tanzen oder auch kichern. Bei der Studie ließ man die Kinder im Alter zwischen 18 und 24 Monaten, in mehreren Sitzungen, mit dem Roboter spielen. Dabei sollte getestet werden ob die so genannte zehn Stunden Schwelle übersprungen werden kann. Normalerweise verlieren Kinder nach etwa dieser Zeit das Interesse an Robotern.



Bei den Sitzungen wurde besonders die Kontaktaufnahme gefordert, indem der Roboter beispielsweise kicherte, wenn er von den Kindern gestreichelt wurde. In manchen Sitzungen reagierte der Roboter gar nicht auf die Reaktionen der Kinder. Hierbei verloren die Kinder schnell das Interesse. Nur wenn der QRIO auch auf ihre Aktionen reagierte, konnten die Kinder bei Laune gehalten werden.

Zur Kontrolle wurde den Kindern auch immer noch ein Teddybär gegeben, welcher jedoch oftmals schnell beiseite gelegt wurde. Am Ende des Tests akzeptierten viele der Kinder den Roboter wie einen echten Menschen. Dies sah man daran, dass sie ihm nicht mehr ins Gesicht fassten, sondern wie bei einem normalen Menschen, an den Händen.

Die Studie sei im Vergleich zu vorherigen Studien herausragend, da zum ersten Mal so etwas wie ein sozialer Kontakt zwischen Mensch und Maschine entstanden ist.



⁸<http://www.heise.de/tp/blogs/3/100291>

Kapitel 12

Januar 2008

12.1 50 Jahre Lego - ein Stein mit Geschichte

von *Melina* am 31 Januar 2008

Dänemark 1932 - in einer Tischlerei für Holzspielzeug hat alles angefangen. Nun musste natürlich ein Name für das Unternehmen her, den hat der Erfinder Ole Kirk Christansen selbst kreiert und zwar aus den dänischen Worten “LEg” und “GOdt”, was nichts anderes als “spiel gut” bedeutet. 1949 entstanden dann die ersten Lego-Steine. Diese wurde natürlich noch perfektioniert und im Januar vor 50 Jahren, also im Jahre 1958 erblickte der Lego-Stein, wie wir ihn heute kennen, das Licht der Welt. Obwohl Design, Farbe und Form immer wieder kleinen Änderungen unterworfen sind, passen die Steine von vor 50 Jahren immer noch mit den aktuellsten zusammen. Heute bestehen Lego-Steine aus Acrylnitril-Butadien-Styrol-Copolymerisat. Dies ist ein extrem harter, matt glänzender Kunststoff ...; aber denn kennt ja eh jeder. Das tolle an diesem Kunststoff ist, dass er die Steine besonders gut zusammenhält. Natürlich muss der Lego-Stein auch kratz- und bissfest sein, denn irgendwie müssen die Steine ja auch wieder auseinander. Hier noch ein paar interessante und lustige Details:



- Den Lego-Stein gibt es in ungefähr 2400 verschiedenen Formen.
- Die Firma Lego ist weltweit der größte Reifenproduzent mit 306 Millionen Reifen pro Jahr.
- Die Lego Minifiguren sind mit einer Anzahl von 4 Billionen die weltweit größte “Bevölkerungsgruppe”.
- Der weltweit größte Lego-Weihnachtsbaum besteht aus 250.000 Lego-Duplo-Steinen und wurde in Berlin zusammengebaut. Der Christbaumschmuck bestand im Übrigen aus weiteren 20.000 Lego-Steinen.
- Gemessen am Umsatz ist die Lego-Gruppe heute der fünftgrößte Spielzeughersteller.

Weitere Informationen gibt es auf der ¹ Homepage der Lego-Gruppe

¹<http://www.lego.com/de-DE/default.aspx>

12.2 Spielesoftware für behinderte Kinder

von *Friedrich* am 29 Januar 2008

² Genesis ist eine kostenlose Software zur Förderung behinderter Kinder. Sie wurde von Professoren der ³ Ohm-Hochschule in Nürnberg entwickelt.

Genesis ist eine Art Spielsammlung mit bekannten Spielen wie Mastermind, Mühle, Poker, Mensch ärgere Dich Nicht oder ein einfaches Memory. Die Spiele können sehr einfach von Ärzten oder Therapeuten auf bestimmte Krankheitsbilder eingestellt werden. Dies war bisher nur mit teuren Einzelanfertigungen möglich. Weitere Vorteile sind, dass Genesis in beliebiger Anzahl herstellbar ist, keine speziellen Vorkenntnisse vorhanden sein müssen oder auch, dass Betreuer und Eltern ihre eigenen Anwendungen entwickeln und modifizieren können.

Die Software hinter Genesis ist der Anwendungssimulator OSim, und die "kreativen Elemente" der Genesis Generator und das Modifizierungstool. Ersteres ist die grafische Bedienoberfläche der Software, durch welche die Spiele an die Ausgabegeräte wie PC-Bildschirm, Beamer oder Ohmbox weitergegeben werden. Der Genesis Generator ist das Programmierwerkzeug zum Erstellen eigener Anwendungen.

Ziel von Genesis ist es, behinderte Kinder zu fördern und bestimmte Einschränkungen zu erkennen. Damit ist es nicht nur als Lernprogramm geeignet, sondern auch zur Diagnose. Pädagoge Reinhard Markowetz sagt dazu "Nicht nur kognitive, auch emotionale und soziale Fähigkeiten werden durch das Spielen erlernt".

Momentan steckt Genesis noch in der Anfangsphase, jedoch wird es mit Hilfe von Medientechnikern, Hard- und Softwareentwicklern, Pädagogen und Therapeuten bereits im kommenden Jahr testweise in drei verschiedenen Einrichtungen erprobt. Dadurch erhofft man sich weitere Erkenntnisse zur besseren Entwicklung des Spielmoduls. Wie ⁴ heise online berichtet, steht bereits eine Testversion zur ⁵ Verfügung.



²<http://www.efi.fh-nuernberg.de/genesis/index.php>

³<http://www.ohm-hochschule.de/index.php>

⁴<http://www.heise.de/newsticker/meldung/99087>

⁵http://www.efi.fh-nuernberg.de/genesis/index.php?option=com_content&task=view&id=39&Itemid=196

12.3 Schulpodcasting.info - eine Seite die zeigt wie es geht

von *Melina* am 24 Januar 2008

Dass Podcastst auch in der Schule sinnvoll eingesetzt werden können, zeigt die Internetseite ⁶ Schulpodcasting.info allen Interessierten. Zugegeben, die Seite ist auf Pädagogen zurechtgeschnitten, doch auch alle anderen die einen Podcast anbieten wollen und dabei Kinder mit einbeziehen möchten sind hier richtig.

Für alle, die Podcasts in der Schule einsetzen wollen, aber nicht gleich eigene erstellen möchten, gibt es eine Auflistung guter Podcasts, die im Unterricht sinnvoll sein könnten. Hier muss natürlich jeder selbst entscheiden ob ein Podcast in seinen Unterricht passt oder nicht. Aber diese Liste kann sich sehen lassen.

Wer hier nichts findet, kann natürlich seinen eigenen Podcast erstellen, dieser muss ja nicht gleich im Internet veröffentlicht werden, es reicht ja wenn er (fürs erste) nur für die eigenen Schüler ist. Schulpodcasting.info bietet hier eine Anleitung und stellt verschiedenen Programme vor, die zum Podcasten geeignet sind. Die meisten vorgestellten Programme gibt es übrigens kostenlos zum Download.

In diesem Sinne: Viel Spaß beim Podcasten in der Schule

Für alle Interessierten: Die Medienmami hat auch schon einen Artikel über Podcatcher, also die Programme zum Anhören und Downloaden der Podcasts, veröffentlicht: ⁷

Podcatcher - kostenlose Podcast-Empfänger im Vergleich

⁶<http://www.schulpodcasting.info/>

⁷<http://medienmami.uni-ulm.de/2007/06/14/podcatcher-\--kostenlose-podcast-empfanger-im-vergle>

12.4 Roboter helfen bei Kummer

von *Friedrich* am 20 Januar 2008

Paro sieht aus wie ein gewöhnliches Stofftier in Form einer Robbe. Dahinter steckt jedoch ein hochentwickelter Roboter, der dabei helfen soll in Krankenhäusern und Alten- oder Pflegeheimen die Bewohner aufzumuntern. Er kann mit dem Schwanz auf den Boden klopfen und wendet seinen Kopf zu demjenigen hin, der mit ihm interagiert. Dazu macht er noch Laute, die denen eines echten Robbenbabys ähneln. Das 60 Zentimeter große Tier wurde von Forschern aus dem japanischen Wissenschaftsinstitut in Tsukuba entwickelt und inzwischen bereits über 1000 Mal verkauft. Auch Privatpersonen in Japan können den Roboter erwerben für umgerechnet 2170 Euro.



Er ist nur ein Highlight der diesjährigen Roboterausstellung in Tokio. In Japan werden Roboter viel häufiger eingesetzt um Krankheiten entweder zu diagnostizieren oder zu heilen. Zum Beispiel wurde dort auch ein Programm präsentiert, das in der Lage ist Bilder einer Computer-Tomografie auszuwerten und den Ärzten die Diagnose mitzuteilen.

Des Weiteren gab es dort Roboter zu sehen, die die menschlichen Muskeln unterstützen sollen, um so mit einem Bruchteil des normalen Kraftaufwandes zu gehen. Auch androide Empfangsdamen oder Ansprechpartner für die Bewohner von Alten- und Pflegeheimen sollen bald entwickelt werden.

Quelle: ⁸ tagesschau.de

⁸<http://www.tagesschau.de/ausland/roboter8.html>

12.5 “Verrücktes“ Instrumenteraten bei junge-klassik.de

von *janina* am 16 Januar 2008

Die Webseite ⁹ www.junge-klassik.de bringt Kindern Allerhand über klassische Musik bei und das sehr schön verpackt. Also heißt es hier: Lautsprecher anschalten und die Ohren spitzen!

Die deutsche Staatsphilharmonie Rheinland-Pfalz macht Lust auf Klassik, indem sie die kleinen - aber auch die großen - Besucher hinter die Kulissen schauen lässt und sie animiert, interaktiv mitzuwirken. Da freuen sich auch die Eltern, wenn aus dem Computer mal keine Pop-Musik oder Computerspiele zu hören sind.



Beim virtuellen Gang durch Proberaum und Cafeteria werden die Räumlichkeiten und der Alltag der Musiker von einem Sprecher erklärt.

Geht man dann weiter in den Konzertsaal, klickt man sich das Orchester nach und nach zusammen, bis es still wird und der Dirigent auf seinem Platz steht. Aber dann geht das Konzert los.



Besonders interessant für Kinder dürfte das interaktive Instrumenteraten sein. Zu vorgespielten Tonleitern muss das passende Instrument gefunden werden. Wem das zu einfach ist, der kann sich im “verrückten“ Instrumenteraten versuchen, bei dem man zu hören bekommt, was den Instrumenten sonst noch zu entlocken ist. Für jüngere Webseitenbesucher ist das Geräuscheraten von Sektkorken bis Hupen.

Es gibt noch viel mehr zu sehen und auch zu lesen, der Blick auf die Webseite ¹⁰ www.junge-klassik.de lohnt sich!

⁹<http://www.junge-klassik.de>

¹⁰<http://www.junge-klassik.de>

12.6 Wasserstoffbetriebenes Auto mit hohem Spassfaktor

von *Melina* am 13 Januar 2008

Schadstoffemissionen sind in aller Munde und irgendein Wort, das mit dem Weltklima zu tun hat wird wohl zum Wort des Jahres gewählt werden. Wie wäre es also, mit gutem Beispiel voran zu gehen?

Der H-Racer ist ein wasserstoffbetriebenes Spielzeugauto. Mit der mitgelieferten Tankstelle, bestehend aus einem Solarmodul und einem Elektrolyseur, wird Wasserstoff erzeugt. Während ein blauer Led blinkt und Luftblasen umher gewirbelt werden, wird der kleine Flitzer mit einer Länge von 16 cm aufgetankt und braust anschließend mit spektakulären 7 km/h durch die Gegend. Da der H-Racer an einigen Stellen Transparent gehalten ist, kann man sich die eingebaute Technik recht gut ansehen.

Zugegeben eine von diesen winzigen Tankfüllungen reicht für gerade mal 4 Minuten Fahrspaß, aber alleine die Tatsache, das die Firma Horizon Full Cell Technologies es geschafft hat diese Technik auf Spielzeuggröße zu reduzieren ist schon etwas wert. Leider liegen die Kosten für dieses futuristische Spielzeug je nach Verkäufer (u.a. das Deutsche Museum in München) bei ca. 100€.



12.7 Zimmer einrichten leicht gemacht

von *Friedrich* am 10 Januar 2008

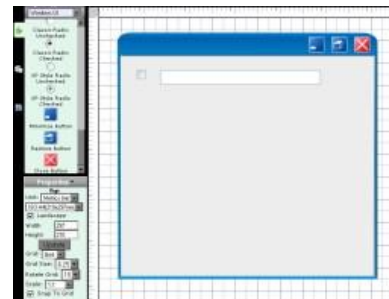
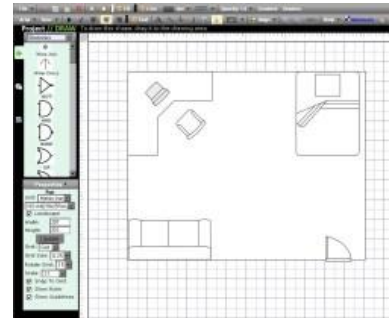
Wer kennt die Situation nicht? Man möchte mehr Platz in einem Zimmer durch Möbelrücken erschließen. Oder es steht ein Umzug an und neue Räume müssen geplant werden. Nun fällt es eben schwer zuerst die Möbel zu verschieben um danach zu merken, dass dies doch nicht den gewünschten Effekt ergibt.

Mit ¹¹ Project Draw wird die Planung einer neuen Zimmereinrichtung zum Kinderspiel. Project Draw ist eine Web-Anwendung die eine Vielzahl an Möglichkeiten bietet um sich kostenlos und schnell einen Plan zusammenzuklicken. Beim ersten Aufruf sollte man in der unteren Palette am linken Bildschirmrand die Maßeinheiten von Imperial (inch) auf Metrisch (Millimeter) stellen, um europäische Maße zu erhalten.

Danach kann mit der eigentlichen Planung begonnen werden. Mit den “Basic Shapes” kann ein Raum aufgezoogen werden. Dazu muss einfach ein Objekt aus der Palette links gewählt werden und auf die Zeichenfläche gezogen werden. Unter “Floor Layout” findet man Türen und Fenster. Danach kann mit der Einrichtung begonnen werden. Jede Menge vorgefertigter Möbel und Einrichtungsgegenstände findet man unter “Furniture” und “Kitchen and Bath”.

Mit der Toolbar am oberen Rand können Standardaktionen wie kopieren, einfügen, löschen durchgeführt werden. Dort findet man auch ein Texttool mit dem man seinen Plan beschriften kann.

Project Draw ist jedoch nicht nur zur Zimmerplanung geeignet. Auch Softwaredesigns können damit problemlos zusammengeklickt werden. Es sind die Standardformen für Windows- und MacOS Programme vorhanden. Ebenso können mit den Formen der Kategorie “Electronics” digitale Schaltpläne erstellt werden. Möchte man eigene Bilder in seine Zeichnung einfügen muss man sich jedoch registrieren. Trotzdem stellt Project Draw ein rundum gelungenes Browserprogramm dar.

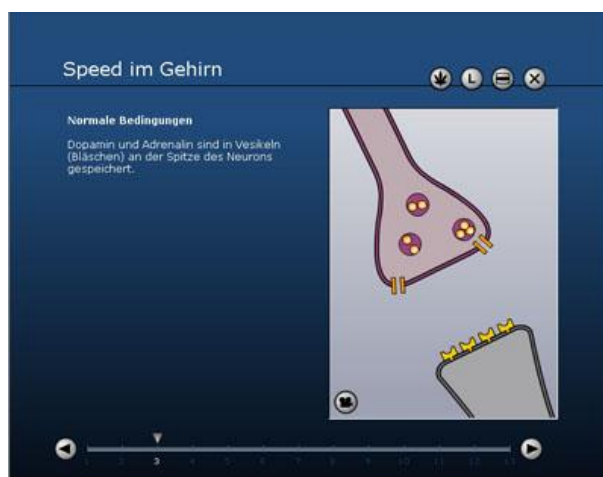


¹¹<http://draw.labs.autodesk.com/ADDdraw/draw.html>

12.8 Drugs and the Brain

von hannes am 07 Januar 2008

Oftmals werden die Gefahren und Folgen von so genannten harmlosen und legalen Drogen wie z.B. Alkohol unterschätzt und über die Folgen der illegalen Drogen gar nicht richtig aufgeklärt. Dem kann die Seite ¹² “Drugs and the Brain” Abhilfe leisten. Die Seite ist für alle, die sich bewusst und ausführlich über die Wirkung und Gefahren von Drogen informieren wollen. Das Layout ist sehr übersichtlich und ansprechend gestaltet. Auf der Startseite kann man eine von 15 Sprachen auswählen in der über die Drogen XTC, Cocaine, Speed, Cannabis, Alkohol, Heroin, und Nikotin informiert wird. Als Einstieg bietet sich eine verständliche Animation an, die von der Funktionsweise unseres Gehirns handelt. Diese Informationen liefern das Grundverständnis für die ausführlicheren Animationen über die jeweilige Droge. Für jede Droge gibt es eine separate Animation in der über die Wirkungsweise und Gefahren der Droge aufgeklärt wird. In der Darstellung wird das Zusammenspiel von Neurotransmitter, Rezeptoren und Synapsen, und wie die unterschiedlichen Drogen dieses Zusammenspiel beeinflussen, erklärt. Zudem existiert eine Legende zur Seite die, die Symbole der Animationen erklärt und in die Gruppen: Neurotransmitter, Drogen, Proteine/ Enzyme einteilt. Zu der Homepage ist auch eine CD-Rom zur Information und Suchtprävention erhältlich. Sie wird vom Büro für Suchtprävention der Hamburgischen Landesstelle gegen die Suchtgefahren e.V., in Kooperation mit Ginko, Landeskoordinierungsstelle Suchtvorbeugung NRW, herausgegeben.



¹²<http://www.jellinek.nl/brain/>

12.9 Kinderkampagne - Schaust Du nur oder kaufst Du schon?

von *janina* am 04 Januar 2008

Kinder sind oftmals ein leichtes Fressen für hungrige Süßigkeiten- und Spielzeugfirmen. Schätzungsweise bis zu 900 Werbespots pro Monat ("Oder anders ausgedrückt: Ein Jugendlicher hat bis zu seinem 20. Lebensjahr ca. 200.000 Fernsehspots mehr oder weniger bewusst gesehen.")^[1] "helfen" den Kindern bei der Entscheidung, in welche Dinge das Taschengeld wieder einmal fließen soll. Bei einer solch gigantischen Menge an Werbespots, mit denen Jugendliche berieselt werden, ist es kein Wunder, dass sie sich oft etwas kaufen, weil sie es aus der Werbung kennen. Und mit einer Kaufkraft von jährlich rund 20 Milliarden Euro, lohnt sich das für die Unternehmen.



An dieser Problematik knüpfte die Kinderkampagne, gegründet von der Verbraucherzentrale Bundesverband, an: Von Mai 2003 bis September 2004 lief die aktive Kampagne, aber noch immer soll der richtige Umgang mit Werbung, sei es durch Spots im Fernsehen, durch Plakate, Pop-Ups im Internet oder auch durch Werbe-SMS auf Handys, vermittelt werden. Die Webseite der Kampagne ¹³ <http://www.kinderkampagne.de> und die Version für Kinder ¹⁴ <http://kinderseite.kinderkampagne.de> möchten Eltern und deren Kinder aufklären, in dem sie die Problematik ansprechen, Fakten nennen und auch die ein oder andere Illusion aus der Werbung aufdecken. So heißt es:

Mit der Extra-Portion Fett und Zucker!

"Beispielsweise müsste ein 9-Jähriges Kind ungefähr siebzehn Milchschnitten essen, um den Tagesbedarf an Kalzium zu decken, den es normalerweise mit einem Glas Milch zu sich nehmen könnte. In diesen siebzehn Milchschnitten wären außerdem ungefähr vierzig Stück Würfelzucker und ein halbes Paket Butter enthalten!"



Aber nicht nur Aufklärungsarbeit war das Ziel der Kinderkampagne. Auch rechtliche Schritte wurden gegen diejenigen Firmen eingeleitet, die "fragwürdige oder wettbewerbswidrige Formen von Werbung" einsetzten. Die erfreulichen Resultate gibt es zusammengefasst in einer ¹⁵ PDF-Datei zum Download.

[1] ¹⁶ <http://www.kinderkampagne.de>

¹³<http://www.kinderkampagne.de>

¹⁴<http://kinderseite.kinderkampagne.de>

¹⁵http://themen.kinderkampagne.de/start/pdf/kk_Fazit.pdf

¹⁶<http://www.kinderkampagne.de>

12.10 Extrembasteln mit Krims Kramuri

von *Melina* am 04 Januar 2008

Wer langweiligen Nachmittagen aus dem Weg gehen möchte, der kann sich mit Extrembasteln die Zeit vertreiben. Autorin Antje von Stemm, die gelernte Papieringenieurin ist, hat eine spannende Detektivgeschichte und außergewöhnliche Bastelideen gekonnt verwebt und in einen Hardcoverumschlag gepackt.

Die Geschichte, ohne hier zu viel verraten zu wollen, handelt von Kim, die bei ihrer Basteltante Ilse zu Besuch ist. Doch Tante Ilse ist ganz anders als sonst immer, sie hat keine Lust zu basteln und vergisst sogar das Abendessen zu kochen. Während Kim überlegt was mit Tante Ilse los ist, landet plötzlich etwas auf ihrem Kopf. Es ist Krims Kramuri vom Planeten Einfall der auf der Suche nach seinem Cousin Krempel ist, der nach einer missglückten Bastelei verschwunden ist. Zur allgemeinen Information: Das Basteln ist bei den kleinen leuchtendblauen Wesen mit den sechs Beinen ein Volkssport und Krims und Krempel gehören zu den besten. Kim und Krims beschließen sich gegenseitig zu helfen und übertrumpfen sich dabei mit brauchbaren Bastelleien angefangen von der Spionagekamera bis hin zur Seilbahn.



Antje von Stemm hat hier immer wieder Basisbastelkurse eingeflochten, damit auch jeder alles schaffen kann und Streichholzmannchen zeigen an, wie schwer eine Bastelei ist.

Abschließend kann ich hier nur sagen: ein genial tolles Doppelfunktionsbuch, dass auch Bastelmuffel aus der Reserve bringt, denn was hier gezeigt ist, muss man einfach nachbasteln. Geeignet ist das Buch für Kinder ab 8 Jahren. Wenn es aber ums Glasschneiden oder kleben mit der Heißklebepistole geht sollte ein Erwachsener nachhelfen, hier macht Antje von Stemm die kleinen Extrembastler aber darauf aufmerksam, damit auch ja nichts schief geht.

Und wer Angst um seinen Tisch oder Boden hat: Anje von Stemm erklärt den Hobby-Bastlern auch erst mal, wie sie ihren Platz vorzubereiten und auch wieder aufzuräumen haben.

12.11 Einfluss von Videospielen besser als gedacht

von *Friedrich* am 01 Januar 2008

Eltern und Pädagogen sollten öfters selbst zur Wii-mote oder zum Playstation Gamepad greifen, rät der Medienpädagoge Ralf Vollbrecht. Laut einem Bericht bei ¹⁷ heise online meint er, dass damit Erzieher mit Kindern mehr auf Augenhöhe argumentieren könnten. Er ist Professor für Medienpädagogik an der Technischen Universität Dresden. Oftmals sind die Sorgen über die Spielfreude der Jugendlichen unbegründet und relativieren sich oft sehr schnell, wenn man sich mehr mit dem Thema beschäftigt. Herr Vollbrecht meint: "Echtes Interesse und das eigene Vorbild schützen Kinder am besten vor Fluchten in Scheinwelten".



Kinder würden Gewalt in Medien anders aufnehmen als Erwachsene. Deswegen hält er Verbote von Waffen in Videospielen für falsch. Der Zeitvertreib sei nicht immer gewalttätig, vielmehr gehe es den Jugendlichen um das Gefühl von Macht.

Vor dem Kauf von Spielen solle man sich besser informieren über die Inhalte und die Jugendfreigaben. Jedes Spiel hat eine Aufschrift mit einer Altersempfehlung. Weitere Informationsquellen sind Zeitschriften und das Internet. Diese Information sei wichtig, da die Jugendfreigabe nichts über Spielspaß und pädagogische wertvolle Inhalte aussagt.

Ralf Vollbrecht bezeichnet es als Mythos, dass Spieler häufig sozial vereinsamt seien. Im Gegenteil: Häufig würde durch das Gespräch mit Gleichaltrigen die eigene Position gestärkt und die Entwicklung positiv beeinflusst.

¹⁷<http://www.heise.de/newsticker/meldung/100635>

Kapitel 13

Dezember 2007

13.1 Keine Gefahren für Kinder im Internet - FragFINN.de

von *janina* am 28 Dezember 2007

Für Eltern, die sich Gedanken darüber machen, wo sich ihr Kind im Internet “herumtreibt“ gibt es “von der Bundesregierung, der Freiwilligen Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e.V. (FSM) sowie zahlreichen Unternehmen und Verbänden aus der Telekommunikations- und Medienwelt“¹ [1] das Projekt² FragFINN. Dieses startete am 29. November 2007 im Rahmen der Initiative “ein Netz für Kinder“. Bundeskanzlerin Dr. Angela Merkel gab dafür den Startschuss.



³ FragFINN.de selbst ist eine Suchmaschine mit geprüften Links für Kinder. Außerdem werden ein Browser Plugin und eine Software angeboten, die es ermöglichen, nur noch auf Links, die auch auf FragFINN.de verzeichnet sind, zuzugreifen. Diese Links werden von Medienpädagogen geprüft, regelmäßig kontrolliert und erweitert. So sollen Kinder “die vorhandenen Grenzen des Surfraums nicht spüren. Gleichzeitig sollen sie mit Hilfe der positiven Angebote Medienkompetenz erwerben, indem sie entlang ihrer Interessen und Bedürfnisse das Internet in seiner Breite und Vielfalt nutzen können“⁴ [1]. Allgemein können natürlich nur solche Whitelists, das sind zusammengestellte Listen an altersgerechten und als wertvoll befundenen Links, mit 100

Das Browser Plugin ist momentan leider erst für den Internet Explorer erhältlich. Eine Version für Mozilla Firefox ist allerdings schon in Arbeit. Sowohl das Browser Plugin als auch die Software sind einfach zu installieren und werden selbstverständlich kostenlos zum⁵ Download bereitgestellt.

⁶ [1] Initiative ⁷ FragFINN - <http://www.fragfinn.de/kinderliste/eltern/information.html>

¹<http://www.fragfinn.de/kinderliste/eltern/information.html>

²<http://www.fragfinn.de>

³<http://www.fragfinn.de>

⁴<http://www.fragfinn.de/kinderliste/eltern/information.html>

⁵<http://www.fragfinn.de/kinderliste/eltern/downloads.html>

⁶<http://www.fragfinn.de/kinderliste/eltern/information.html>

⁷<http://www.fragfinn.de>

13.2 Medienmami im ZKM Karlsruhe

von *Friedrich* am 26 Dezember 2007

Am Mittwoch den 21. November war die Gruppe der Medienmami, aus diesem Semester, im ⁸ ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) in Karlsruhe. In der dortigen Ausstellung “Algorithmische Revolution“ gibt es sehr viele unterschiedliche Installationen zu sehen, die sich hauptsächlich mit der Wiedergabe und neuartigen Aufbereitung von Medien befassen. Gleich zu Beginn der Ausstellung wird man von einem Paukenschlag begrüßt: Eine direkt am Eingang aufgestellte Basstrommel, in deren Membran man sich selbst sehen kann, reagiert auf den ankommenden Besucher und betätigt diese. Ein Ziel vieler Exponate ist die Aufbereitung, Erhaltung und Wiederherstellung alter Medien. So kann man dort beispielsweise einen alten VW Bus betrachten in dessen Kofferraum eine Kamera inklusive Fernseher gebaut wurde, in dem man sich selbst sehen kann. Dieser Aufbau wurde in den 70er Jahren exakt gleich in Bamberg an einer Straßenbahnhaltestelle aufgestellt und hat zu dieser Zeit die Leute in großes Erstaunen und Freude versetzt. In einem weiteren Fernseher kann man die alten Aufnahmen von damals betrachten. Die Bänder dieser Zeit mussten dafür aufwändig restauriert und digitalisiert werden.



Jedoch auch moderne Medien sind dort zu Hauf vertreten und werden oftmals eingesetzt. Gelungene Ideen die neuen Medien mit Kunst zu vereinen waren zum Beispiel die Bluetooth Leinwand, das Klebeband-Spiel oder die RFID-Bar. Bei den Bluetooth-Leinwänden konnte der Besucher selbst das per Beamer an die Wand geworfene Bild verändern, indem er über ein Bluetooth-Gerät selbst gemachte Videos, in das Kunstwerk mit einbringen konnte.

Beim Klebeband-Spiel handelt es sich im Prinzip um ein einfaches Jump-and-Run Spiel im Stile des alten Donkey-Kong für das Nintendo NES. Jedoch können die Plattformen, auf denen sich die Spielfigur bewegt, selbst an die Wand “gemalt“ werden. Dazu werden diese Plattformen mit Klebeband dorthin geklebt, wo man sie sich diese wünscht. In der RFID-Bar standen ca. 100 (leere) Flaschen in einem Regal an der Wand. Diese waren mit einem RFID-Chip versehen. Stellte man nun eine der Flaschen auf die davor aufgebaute “Bar“ ertönte eine bestimmte Musik. Die Musik stand im Zusammenhang mit dem Flaschenetikett. Auch mehrere Flaschen und somit Melodien konnten kombiniert werden.



In der Ausstellung ⁹ »NETZSPANNUNG.ORG - PERFORMING THE ARCHIVE« wird die Dimension und Wirkungsweise des Online-Archivs netzspannung.org sichtbar. Unterschiedliche raum- und zeitbasierte Userinterfaces bringen einem das sonst nur schwer fassbare Archiv näher. Mehr Informationen dazu finden sich auf der verlinkten Webseite.

Das ZKM Karlsruhe ist auf jeden Fall für jeden technik- und kunstinteressierten Menschen eine lohnende Erfahrung. Eintrittspreise für Erwachsene 5€, für Gruppen ab 10 Leuten und Studenten oder Schüler 3€.

⁸<http://www.zkm.de/>

⁹http://www02.zkm.de/youuser/index.php?option=com_content&task=view&id=73&Itemid=42

13.3 Lets Elf!

von *Melina* am 19 Dezember 2007

Haben sie sich schon einmal gefragt, wie sie entfernten Verwandten und Freunde ein schnellen witzigen Weihnachtsgruss zusenden können. Oder wie sie ihre Arbeitskollegen zum lachen bringen. Und dass alles auch noch schnell und einfach notfalls auch noch an Heilig Abend?

Die Website ¹⁰ ElfYouself.com macht es möglich. Auf der Webseite kann man sich und seine Lieben in eine tanzende Gruppe Elfen verwandeln. Anschliessend kann man die entsprechenden Empfänger per Mail von der Nachricht informieren.



Ich wünsche euch viel Spass mit dieser Flash-Website.

Und das Team der Medienmami wünscht frohe Weihnachten.

¹⁰<http://www.elfyoursself.com/>

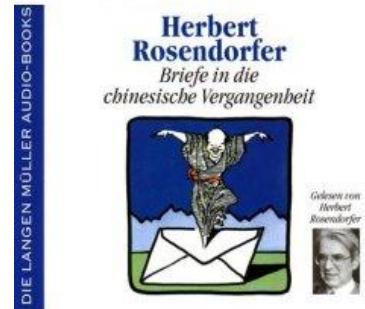
13.4 Briefe in die Chinesische Vergangenheit

von hannes am 17 Dezember 2007

Das Hörbuch „Briefe in die Chinesische Vergangenheit“ erzählt von einem Mandarin namens Kao-Tai der 1000 Jahre in die Zukunft reist. Eigentlich sollte die Reise mit dem Zeitreisekompass ins futuristische China gehen, stattdessen landet Kao-Tai im heutigen Deutschland, dem Land der Großnasen. Hier wird er mit allerlei fremden Dingen konfrontiert. So wird er Anfangs von einem Dämon, einem A-tao gejagt. Dieses huscht dann jedoch einen Baum hinauf und krallt sich dort fest. Erst als er von ein paar Scherken in grüner Uniform festgenommen wird erfährt er das ein A-tao Wagen eigentlich zur Fortbewegung der Großnasen dient und das besagte A-tao aus Versehen mit dem Baum kollidierte. Diese Erfahrungen teilt er seinem Freund in der chinesischen Vergangenheit mit, indem er ihm auf Zeitreisepapier Briefe schreibt. Kao-Tai lernt Herrn Shi-shmi kennen, die einzige Person bei der er das Gefühl hat nicht 1000 Jahre von ihm entfernt zu sein, sondern nur 999. Herr Shi-shmi zeigt ihm die alltäglichen Dinge unseres Leben wie einen An-tsu als elegante Herrenbekleidung. Zu Kao-Tai's Verwunderung kann her Shi-shmi den An-tsu mit einem unterschriebenen Papier bezahlen. So erlebt Kao-Tai jede Menge ihm unbekannte Dinge der heutigen Welt, deren Sinn er überhaupt nicht verstehen kann. Wie etwa die Zeiteinteilung bis hin zur Sekunde, oder das manche Großnasen stundenlang vor dem Fernsehen sitzen und andere Großnasen beobachten, obwohl dies nur gestellt ist.

Das Hörbuch wird vom Autor Herbert Rosendorfer selbst gesprochen. Es zeigt auf humorvolle Art wie unsere Alltag auf "Zeitfremde" wirken muss. Allerdings ist es im Hörbuch teilweise schwierig die Ausdrücke des Kao-Tai's zu verstehen. So berichtet er davon, dass die Großnasen mit einer Gam-bel essen. Das es sich bei einer Gam-bel um eine Gabel handelt wird im Hörbuch nicht sofort deutlich.

Zu kaufen ist das Hörbuch zum Beispiel bei Amazon für 14,95€ Verlag: Langen/Müller Audio-Books (Dezember 2002) Sprache: Deutsch ISBN-10: 3784440266 ISBN-13: 978-3784440262



13.5 Werbung für Kinder

von *Christoph* am 13 Dezember 2007

In diesem Podcast haben wir uns mit Frau Stephanie Müller unterhalten. Frau Müller ist zur Zeit Projektleiterin in der Werbebranche und hat vor kurzem das Buch “Werbung für Kinder“ veröffentlicht. Frau Müller gibt uns hier einige interessante Einblicke wie die Werbebranche die Zielgruppe “Kind“ sieht und welche besonderen Eigenschaften diese Zielgruppe aufweist. Zudem erzählt sie uns, wie sich die Medienlandschaft und insbesondere der Fernsehmarkt im Laufe der Jahre verändert hat. Auf jeden Fall ein interessantes und informatives Gespräch...



13.6 Gehirnjogging - Geistiges Gewichtheben

von hannes am 13. Dezember 2007

Ein Trend der neuen Medien ist es neben der körperlichen auch die geistige Fitness zu trainieren. So existiert ein breites Angebot von zahlreichen Trainingsmethoden und Büchern und im Internet, bis hin zu Videospielen. Durch regelmäßiges Gehirn-Jogging soll langfristig die Leistungsfähigkeit des Gehirns erhöht werden.

Für Kleinkinder im Alter von fünf bis zehn Jahren ist die Seite ¹¹ www.kidsaction.de eine Alternative. Auf der Seite können Kinder mit verschiedenen Methoden wie z.B. Memory oder dem Zusammenbauen der Türme von Hanoi, trainieren. Neben einem vielseitigen Angebot zum geistigen Training, bietet die Seite für die Kleinen noch weitere Attraktionen wie eine Bastellecke und eine Rubrik für Spiele und Witze. Die Seite ist übersichtlich aufgebaut und für Kinder ansprechend, in bunten und leuchtenden Farben gestaltet.



Wem diese Seite allerdings zu kindgerecht und zu bunt gestaltet ist, der kann auf die Seite ¹² www.hirnsport.de zurückgreifen. Diese Seite ist besonders für Jugendliche geeignet, um sich mit Hilfe des Internets geistig fit zu halten. Auf dieser Seite kann man sogar die Denksportarten aus fünf verschiedenen Kategorien auswählen. Die unterschiedlichen Kategorien sind: Mathematik, Kommunikation, Wahrnehmung, Kreativität, Erschaffen und Gedächtnis. So können bewusst geistige Schwachstellen trainiert werden. Um tatsächliche Verbesserungen erzielen zu können, muss allerdings regelmäßig trainiert werden. Ein kleiner Nachteil der Seite [hirnsport.de](http://www.hirnsport.de) ist, dass das Angebot sehr begrenzt ist. Bei regelmäßigem Training kann also nicht all zu lang mit der Seite gearbeitet werden.



Eine weitere Seite für Jugendliche und auch junge Erwachsene ist die Seite ¹³ www.methode.de. Auf dieser Seite ist besonders das neun-tägige Gedächtnistraining interessant. Dieses Training behandelt jeden Tag eine andere wichtige Methode, durch die die Gedächtnisleistung gesteigert werden kann. Besonders interessant ist auch auf dieser Seite, dass die Kategorie Denkmethode in viele verschiedene Unterkategorien unterteilt ist. Dabei sind besonders für Schüler die Unterteilungen Lernmethode, Kreativitätsmethoden und Gehirntraining interessant. Die Seite ist mit Bildern und hellen Farben sehr ansprechend und übersichtlich gestaltet. Das Angebot ist sehr umfangreich und reicht von Lernmethoden bis zu diversen Methoden zur Entwicklung der Persönlichkeit.

Zu beachten ist allerdings, dass man durch tägliches Training in den einzelnen Teilaufgaben zwar besser wird, jedoch ist noch nicht ausreichend untersucht inwiefern sich diese Fähigkeiten auf Alltagsprobleme übertragen lassen.

¹¹<http://www.kidsaction.de>

¹²<http://www.hirnsport.de>

¹³<http://www.methode.de>

13.7 ZEIT online - Luchs Kinderbuchempfehlungen

von *janina* am 09 Dezember 2007

Bücher über Bücher...

Den Klappentext zu lesen ist schon mal ein guter Anfang, sich für ein neues Buch zu entscheiden oder natürlich auch, es lieber in der Buchhandlung stehen zu lassen. Doch die Buchhandlungen erstrecken sich mittlerweile über mehrere Stockwerke und man verliert schnell den Überblick oder bleibt immer in der gleichen Kategorie von Büchern.



Wer sich von zu Hause aus informieren möchte und eine Vorentscheidung über gute Bücher wünscht, kann sich bei der ¹⁴ ZEIT schon mal einlesen und eine Auswahl für den nächsten Besuch in der Buchhandlung treffen. Hier werden in regelmäßigen Abständen und das schon seit über 20 Jahren - wer die Seite also noch nicht kennt, hat einiges zu Lesen - von Redakteuren der ¹⁵ ZEIT in Zusammenarbeit mit ¹⁶ Radio Bremen Bücher für Kinder und Jugendliche rezensiert und die Besten davon gekürt. Auf der Seite zu finden ist dann das Buch des Monats und jährlich im Januar das Buch des Jahres, ausgewählt aus den vorherigen 12 Büchern des Monats. Von Bilderbüchern über Jugendromane ist hier alles dabei.

Für alle, die also schon an Weihnachten denken, bei denen demnächst ein Geburtstag ansteht, oder Eltern, die ihren Kindern einfach so etwas Schönes schenken wollen, lohnt sich der Blick auf den ¹⁷ Luchs des Monats.

Und wem das noch nicht genug ist: Unter den preisgekrönten Titeln stehen noch weitere Bücher, die der Luchs außerdem empfiehlt.



¹⁴<http://www.zeit.de/schwerpunkte/literatur/kinderbuchempfehlungen/index>

¹⁵<http://www.zeit.de>

¹⁶<http://radiobremen.de>

¹⁷<http://www.zeit.de/2007/45/KJ-Luchs-45>